POCKET GAMER

电子天下 掌机迷

零售价 8.80元
2008年2期 Vol.96

100号
纪念特别连载始动
第1回

良品的挑战
全新推出系列专题！

掌机版 总力企划
最后一战
PSP VS.NDS 好玩逐个比

再次逆转
逆转裁判系列最后的秘密

彻底攻略
高级战争2
胜利十一人2008

掌机迷DVD
真正12cm光盘
DVD

ISSN 1672-8866



新春大礼
接受邮购

口袋迷
POKéMON FAN

超值定价
24.8元
2月25日
震撼上市

邮购请注明“口袋精华2”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011
联系电话：010-6447 2177/2180

赠 官方十周年纪念终极音乐大碟



ポケモン精华本②

《口袋迷》第6辑—第10辑 精彩内容全面修订整理！新年终极收藏！

400页重磅大餐

口袋迷年度必藏特辑！超豪华大享受！

第六辑至第十辑经典文章全部重新制作，全新版式全新效果全新感受！

口袋妖怪时暗探险队流程攻略／珍珠钻石恶搞攻略之寻找神奇兽之旅／选美竞技赛全技能／口袋妖怪历代游戏BUG／珍珠钻石全宠捕获指南／珍珠钻石四天王及冠军队伍赏析／美图共赏相与析／口袋妖怪形象设计和图鉴研究学／神兽走场秀／西麻百家讲坛：杂论猫科动物／口袋邪恶组织／钻石珍珠新增特性效果分析／口袋妖怪各系战术杂谈／各系相关战术杂谈之水火草／口袋妖怪全宠战术之红绿金银篇／口袋DP修改器教学／宠物小精灵特别篇全解／10周年剧场剧情放送／小智激战对战开拓区／口袋妖怪官方周边／晚月之殇……等等精彩内容，满满的四百页让你看过瘾！口袋迷必须拥有的大特辑！

同时有超过100页的全新文章收录！口袋迷编辑部超值打造！

PSP玩家真正贴心的专门志

PSP 最强娱乐情报专门志！游戏、影音、模拟器大集合！双光盘超大容量收录！
附送DVD-ROM
最新PSP游戏满载
爱 PlayStation Portable
iPSP
Vol.6
超值价14.8元
PSP
超实用攻略
MONSTER HUNTER 2nd G
发售倒计时报道 第二回
最终幻想纷争
全面盘点 2007
彻底攻略
星海传说
初次启程
凉宫春日的约束
一步神拳 携带版
随身学与玩
用PSP轻松学日语全攻略



件满满装载!!
最新游戏软件海量收录！使用工具大体验！所有你需要的PSP玩法都收录在光盘中！大满足！
「双DVD」
轻松安装轻松使用打机必备

全国上市热卖中！ 14.8元便宜！
更丰富内容！双DVD光盘！爱PSP，就买iPSP

CONTENTS

杂志+DVD
总96期
2008年第2期



■逆转裁判4

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、翔武、莱团、猴子、露琪
美术编辑：刘振伟
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

卷首特辑



作为掌机平台的第一系列游戏，口袋新作牵动着所有玩家的心。本次卷首特报为广大玩家第一时间公开新作的完全情报。请跟随《掌机迷》的脚步一起关注今后POKEMON系列的一举一动！

特别策划



任氏家族的掌机被誉为玩家不得不买的主机之一，但是好的地盘谁都想要去瓜分，其它的厂商都想要分一杯羹，不过老任的实力不容小视，它将竞争者全部斩于马下。2005年一轮全新的战斗开始了，这就是SONY与任天堂之间的战争，到底谁能笑到最后且听我们为你分解！



逆转裁判系列，讲述了一个关于法庭，律师，正义与审判的故事。到了现在，逆转裁判系列已经有了7年的历史，并且横跨了GBA，NDS两代主机，还推行了海外版本，让世界各地的爱好者都可以一睹逆转的魅力。

良品的挑战 New!

新闻中心

新作报道

PG攻略战队

游戏评测团

软硬兵团

游戏单间

PG吧

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。
■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。
■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

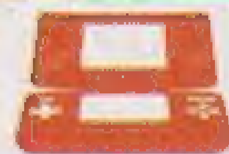
编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

从前作7大



为了守护人类和口袋妖怪的和平共处，口袋妖怪战队在不分昼夜地战斗着。讲述他们冒险旅程的《口袋妖怪战队》系列第二作登场了！虽然我们现在掌握的资料并不多，但是为了回应玩家们热切期待的心情本刊决定提前揭秘7大关键词。

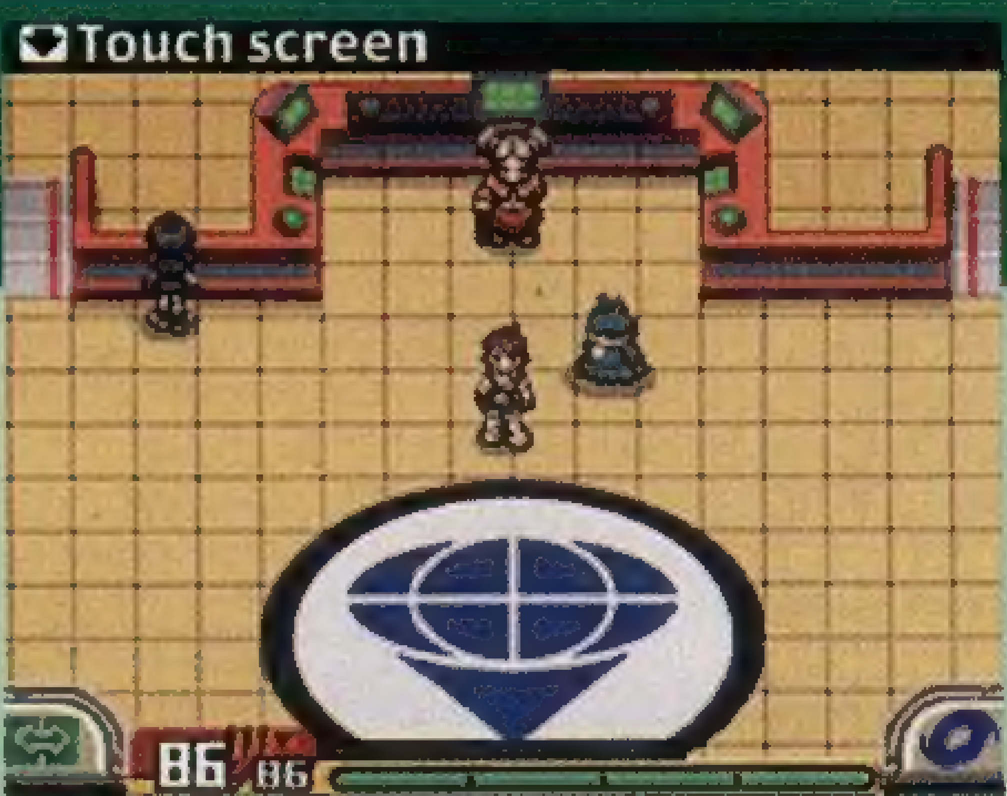
NDS	任天堂	2008年3月20日
	ARPG	1人～2人/4800日元
口袋妖怪战队2		容量未知



关键词之1 作为全新冒险舞台的阿尔米亚地区

游戏要素小情报 口袋妖怪联合战队基地坐落于以阿尔米亚地区！

所谓的口袋妖怪联合战队就是以口袋妖怪训练师们自发构成的组织，虽然在前作中也有联合战队的介绍，但是在本作中玩家将进入坐落于阿尔米亚地区的联盟战队总部！



→口袋妖怪联盟战队总部的样子，貌似在本作中有机会进入里面一探虚实哦！

本作中冒险舞台移到了被称为阿尔米亚的地区，右侧是阿尔米亚地区全图，可以看到几乎是四面环海，沿岸还有海底火山，北部是布满危险的山脉和云层覆盖的谜之场所。看到这里的你是否已经准备好踏入新的冒险旅程了呢？



→主人公在到处都是岩浆的地方，这里应该就是阿尔米亚沿岸的海底火山内部吧？



蒙楚彬	正所谓："学""机"两手抓，哪边过火都不行喔！还有祝大家在新的一年里过得红红火火，万事如意，身体健康！
读者资料	男，18岁，广西梧州市第一中学高三（2）班，543002，QQ573712545

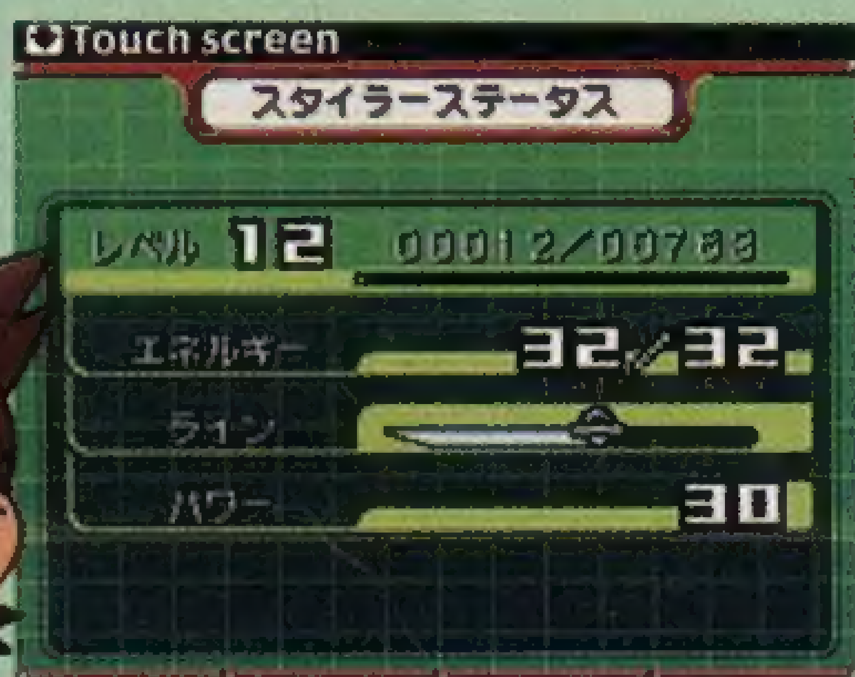
基础大幅提升的全新内容
关键词为您解开神秘面纱

关键词之2 玩家作为联合战队学校的学生

《口袋妖怪战队2》描述主人公以成为联合战队的一员为目标，在战队学校努力学习的故事。经过体验各种学生生活而成长，最终成为正式联合战队队员。学生时期的制服和正式队员的制服也不一样，当然和前作一样，玩家可以从男孩和女孩中选择作为主人公。

游戏要素小情报 在校学生专用情报收集机

口袋妖怪联合战队员时刻不离身的、用来收集口袋妖怪资料的道具“捕获型情报收集机”，在校学生只能使用拥有部分机能的、练习用“学习型情报收集机”。



←无论是哪种情报收集机在捕获口袋妖怪后都会积累经验，一点点提高机能。



学习型情报收集机

男孩主人公人物设定

在口袋妖怪联合战队学校上学时穿着长裤，成为正式战队队员后换上了红色制服。

口袋妖怪联合战队制服

战队学校制服

女孩主人公人物设定

在口袋妖怪联合战队学校上学时穿着短裤，成为正式队员后和男孩一样换上了红色制服。

战队学校制服

口袋妖怪联合战队制服

↑在学校毕业后就可以成为联合战队的正式队员了。

→成为联合战队正式队员后，可以借助各种各样的口袋妖怪的能力自由地进行探险。

关键词之3 捕捉口袋妖怪系统发生变化?

捕捉口袋妖怪流程



→在野外会遇到自由跑动的野生口袋妖怪，这与前作没有什么不同。



→遇到野生口袋妖怪后会出现捕捉画面，之后就会进行用触摸笔圈口袋妖怪的操作。

捕捉时需要使用“捕捉型情报收集机”连接上野生口袋妖怪进行心与心的交流（汗），前作捕捉时用触摸笔在口袋妖怪的周围画圈，完成规定的圈数即可成功捕捉，在本作中似乎改变了其中的一部分操作，捕捉时口袋妖怪的下方出现了前作中没有的数字，这个数字到底意味着什么呢?



新捕捉画面出现了，围圈野生口袋妖怪时下方出现了黄槽，并且旁边还有带有“+”号的数字，难道说随着圈数的增加黄槽也会增长么? 加满就能够成功捕捉?

游戏要素小·情报　借助口袋妖怪力量解开谜题

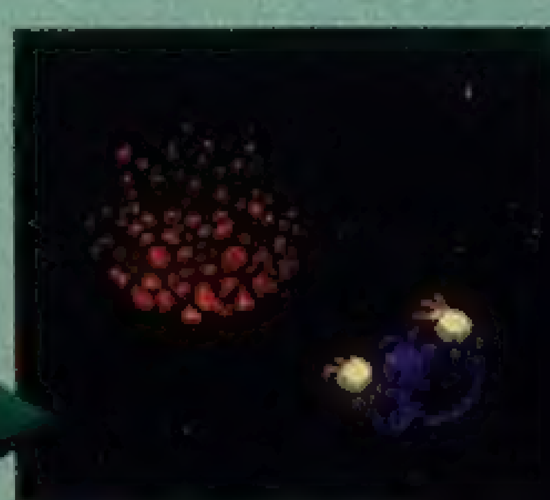
现在已经确认前作中借助口袋妖怪的力量解开谜题系统依然健在，但是到底有没有部分删除或者增加什么现在还不明确，我们也只能通过几幅游戏画面来进行猜测，不过也许在下期就会有新的资料公布哦!



↑可以清除的障碍周围有发光的轮廓，非常引人注目，很容易就能看到。

↓在岩石前借助拥有“打碎”特技的口袋妖怪的能力清除障碍。







→巨大岩石支离破碎了! 尝试借助各种口袋妖怪的能力进行探险吧!

关键词之4 加入更多各种各样挑战关卡!

成为口袋妖怪联合战队队员后，可以在联合会接受各种各样的任务进行挑战，任务主要分为两种，一种是口袋妖怪联合会给予的，完成任务后会提升自己的任务等级，并且会推动剧情；另一种是街道居民的委托，完成之后可以在联合会给情报收集机提升机能。

游戏要素小·情报　升级的情报收集机可以进行强化!

捕捉型情报收集机在升级后可以进行能力强化，右图中表示的是得到的各种能力，收集这些能力也是游戏乐趣之一!



→得到的能力中还有可以减轻受到伤害的效果，右图为减少3点属性伤害的能力。

赵旭东	第一次在报亭看到它精致的外表被它吸引，这之后就分不开了。我爱《掌机迷》。
读者资料	男，18岁，天津市红桥区东李家胡同3号，300132，QQ491730105

联合会任务流程

接受任务

→到联合会找队长级别人物就可以接受任务了。





执行任务

←到达执行任务的现场，迅速按照任务目的完成任务。



目的达成后出现“ミッションクリア！”

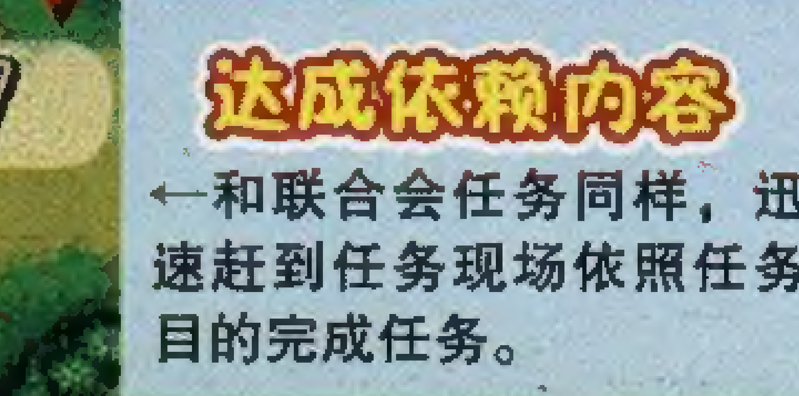
→在完成各种各样的任务后就能提升联合会任务等级。

街道任务流程

居民的委托

→在街道中的NPC头上有“…”符号表示有任务要委托。





达成依赖内容

←和联合会任务同样，迅速赶到任务现场依照任务目的完成任务。



“クエストクリア！”出现后得到报酬！

→任务完成后可以从联合会得到报酬，可以用来增强情报收集机的能力。

关键词之5 驾驭各种各样的口袋妖怪展开冒险

前作中可以在特定场所驾驶口袋妖怪进行移动，在本作中几乎所有场景都能看到主人公骑在口袋妖怪的背上，似乎可以自由驾驶口袋妖怪进出所有地图。

骑着嘟嘟在草原上奔驰！



→骑着嘟嘟奔跑的样子，跑起来速度一定很快吧。

骑着神兽穿梭于寒冷的冰海中！



→这只是深水中的神兽，从画面看似乎移动时会有残影出现，看来移动速度非常快啊！

曼泰飞鱼可探索深海



↑骑在曼泰飞鱼后背的主人公正在进行海底探险，可见冒险的场所多种多样。

关键词之6 可成为伙伴的口袋妖怪有17种！

可成为伙伴的口袋妖怪是可以在平时跟随主人公身边的特殊口袋妖怪，这些口袋妖怪主要可以分为火、水等17种属性，本作中可能设定为一种口袋妖怪可以带一只，也就是说有可能在野外同时带领17只口袋妖怪。



→包括刚比兽在内一共4种不同口袋妖怪跟随主人公身后，期待出现更多口袋妖怪。



←有了一只刚比兽做冒险伙伴，看起来它的心情相当不错呢！

两种新槽是前作中的能量值和随行伙伴值？

从移动画面中可以看出，屏幕下方有红绿两种槽，绿槽和前方的数字是捕捉型情报收集机的能量值，绿槽上面的红槽应该就是前作中的随行伙伴值，应该和前作同样，需要积攒随行伙伴值才能使捕捉到的口袋妖怪成为伙伴。



←随行伙伴值攒满1格以上就可以把口袋妖怪变成随行伙伴。



→前作中的随行伙伴值会随着主人公捕获野生口袋妖怪而增加。

岳欣彬	诅咒MHP2G在3月13日不能如期发售，最好延期到6月9日！那样就太太太好了！（某编：回家时小心横尸街头）
读者资料	男，18岁，北京平谷区平谷中学高三（10）班，101200，QQ565528853

大食口袋妖怪
刚比兽

火系口袋妖怪
小火猴

电系口袋妖怪
电栗鼠

水系口袋妖怪
圆企鹅

草系口袋妖怪
幼叶龟

格斗系口袋妖怪
腕力

毒系口袋妖怪
古力蛙

超能系口袋妖怪
魔尼尼

虫系口袋妖怪
礼土虫

岩系口袋妖怪
头盖龙

鬼系口袋妖怪
梦妖

冰系口袋妖怪
雪松人

地系口袋妖怪
沙河马

飞行系口袋妖怪
胖胖翁

钢系口袋妖怪
盾角龙

恶系口袋妖怪
纽拉

龙系口袋妖怪
沙贝龙

全17种口袋妖怪大公开!

关键词之7 "钻石·珍珠"口袋妖怪齐聚一堂!

可以成为随行伙伴的口袋妖怪越来越多了,包括"口袋妖怪钻石·珍珠"中登场的口袋妖怪,从右图就可以看出将同时出现钻石和珍珠中的口袋妖怪。再从游戏封面也能看出各种传说中的口袋妖怪都将出现,玩家们这回可以痛痛快快地收藏这些珍贵的口袋妖怪了,相信还会出现传说口袋妖怪的大对决!

↓这个画面中有4只钻石和珍珠中的口袋妖怪,你能认出来吗?



↓主人公在之后的冒险中会收入更加强大的口袋妖怪,到底能不能带17只口袋妖怪呢?



蔡文斌 我叫菜虫,我爱PG,爱小编,爱电玩,爱PSP,爱爱爱不完。PG我对你的爱在西元前,爱你就是爱自己!
读者资料 男,17.5岁,广西玉林市第一高级中学零六二一班,537000,QQ601038918

WWW.NDSTT.COM



全程脑轻松 -- 简单易用，就是方便

全兼容 TF -- 支持 SDHC TF 和标准 TF

全效金手指 -- 兼容 ActionReplay 码

平滑软复位 -- 及时高效的四键复位

SLOT2 联动 -- 支持各种 GBA 扩展功能

DSTT for NDS/NDSL

- ◇ Slot1 接口，无需刷机，内建引导功能，并可引导 GBA 端烧录卡。
- ◇ CleanROM 支持，毋须电脑软件转换。
- ◇ SDHC TF 和标准 TF 全兼容，最大支援 4TB 容量（4096 GB 字节）。
- ◇ 硬件 SDHC 高速传输，支持任意速度 TF 卡，杜绝拖慢。
- ◇ 直接存盘到 TF 卡，无需电池记忆，永不掉档。
- ◇ 自动识别存档类型，不需要更新存档库。
- ◇ 全面支持自制软件，自动 DLDI，支持 Moonshell 多媒体。
- ◇ 直接支持 FAT16 和 FAT32 文件系统，兼容各版 WINDOWS。
- ◇ 内建 ActionReplay 金手指，可编辑的金手指代码库。
- ◇ 微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间。
- ◇ 友好的图形界面，全程按键，触摸操作，支持个性化皮肤。
- ◇ 支持四键复位。
- ◇ 支持 WiFi、振动包、浏览器。
- ◇ 支持 Download play。
- ◇ 支持 DSL 四级亮度调节功能。

海峡对岸的“TGS”——2008台北电玩展1月召开 SCET将在台湾地区展开数字化人才培训养成计划



海峡对岸的“TGS”，一年一度的台北电玩展（Taipei Game Show），于1月24日～28日在台北世贸中心召开，入场费用为成人200新台币（约50人民币）、儿童100新台币（约25人民币）。

电子游戏业近年来在台湾省的发展十分迅速。去年，原本隶属于作为SCE Hongkong 的台湾分部，改名为Sony Computer Entertainment Taiwan（索尼电脑娱乐公司台湾分部），作为独立的公司，第一次出现在台北电玩展的会场上。去年SCE没有出展，今年的宣传活动显得异常红火。

SCET的展台上展出了25部PS3的游戏和10部PSP游戏的试玩台，其中包括新作和已经或即将发售的作品。展台上还有以优惠价格出售的软硬件促销活动，吸引了众多的来场者。



↑与会者包括SCE的高层和台湾地区相关部门的负责人，在会场上共同起动了“人才培训计划”。

SCET于2008台北国际电玩展开幕首日下午的开幕记者会中，正式发表将在台推出薄荷绿PSP与珠宝红PS2两款新配色机种，并宣布将与台湾当局合作，推动台湾数码软件人才培育研发计划。

负责SCE亚洲业务的SCE Asia总裁安田哲彦本次亲自出席开幕记者会，台湾当局的官员也应邀出席，共同发表由相关部门指导、SCET与资策会合作举办的“相关部门人才培育研发计划”。

◆“薄荷绿”与“朱宝红”两款新机正式发表



↑新的“朱宝红”PS2颜色与中国传统的喜庆气氛十分配合，新颜色的PSP在日本也有推出。

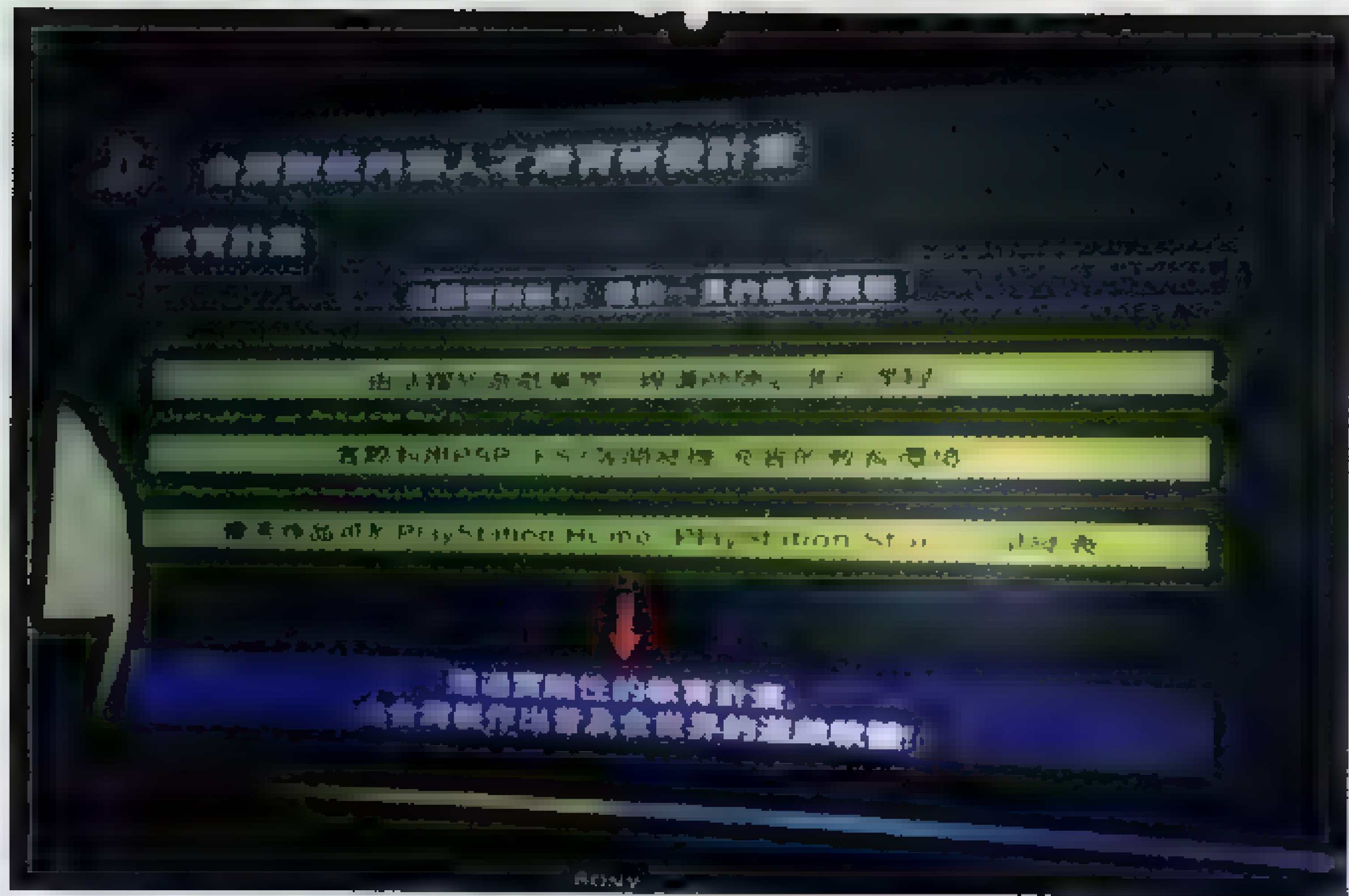
安田哲彦于开幕记者会中首先介绍了目前在台湾地区推出的7种配色款式的新型PSP(PSP-2007MG)，并正式宣布日前在日本地区发表的“薄荷绿”配色款式也将会在4月正式登台。包含薄荷绿在内，未来将有8种配色款式的新型PSP可供玩家选择。

安田同时也宣布将在台推出亚洲地区限定款式的“朱宝红”色新型PS2主机(SCEH-90007CR)，这款活泼充满喜气的朱宝红色机种是首度针对亚洲地区所设计的新配色，预定于2月4日，也就是农历春节前夕在台推出，充分配合传统节庆的气氛。

◆与台湾当局合作推动“台湾数字内容人才培育研发计划”

安田表示，索尼电脑娱乐公司香港分部(SCEH)踏入台湾市场已有7年的时间，去年12月则是由台

赵腾	希望有条件的同学联系我~一起交流游戏带给我们的快乐！（我目前还处在沾同学光的地位，可怜啊……）
读者资料	男，17岁，河北省石家庄市第四中学高而3班，050011，QQ：517440948



↑"人才培育计划"的主要内容是继续培养大量电子游戏的制作人才，今后会有更多中文游戏出现。

北分公司正式独立为索尼电脑娱乐公司台湾分部（SCET），期间非常感谢各界人士的支持，为了将成果回馈台湾，因此计划通过合作的方式来充实台湾的数字内容产业。

"相关部门人才培育研发计划"第1阶段将由SCET与台湾省的教育机构合作，开设游戏开发训练课程，由日本教育伙伴提供教育课程，邀请活跃于日本游戏业界第1线的游戏开发者担任讲师，利用SCE所推出的PSP/PS3开发机来进行游戏开发的实习，表现优异的作品并可通过PLAYSTATION Home或PLAYSTATION Store来公开发表。SCET并将积极促成日台两地的跨国游戏开发计划，藉以带动台湾数字内容产业的整体发展。

相关课程的开课时间目前是以9月为目标，预定由日本游戏开发者举办仿真讲座，详细办法尚在规划中，未来将于亚洲PlayStation官方网站公





布。安田最并以充满活力的语气替有志从事游戏开发的台湾省游戏工作者加油打气。

◆特别来宾香月明美现身

紧接着登台的特别来宾是知名日籍模特儿香月明美，她表示平时就很爱玩游戏，除了在家游玩PS2之外，外出工作之余也会随身携带PSP游玩，现场她也亲自试玩体验PS3趣味赛车游戏《Toy Home》。除了玩之外，香月明美对游戏开发也非常感兴趣，很想参与先前安田所提到的人才培育研发计划，因此现场安田也特别颁发荣誉学员证给她。





↑展览会现场的MM们也是吸引玩家目光的的一道风景线，Show Girl确实是不折不扣的胶卷杀手啊。

会后安田接受媒体联访，当被问到是否会安排结训学员至日本游戏公司就职时，安田表示本次的合作计划首先是要让台湾游戏工作者学习到相关开发技术，当然有机会的话是可以安排，不过这部分并无法给予保证。他认为最理想的合作方式是在日本合作伙伴进行游戏开发时，由SCE介绍与引荐合适的台湾人才给合作伙伴，促成跨国的人才交流。

当被问到是与台湾哪些机构合作时，安田表示因为目前还在策划中，所以还不方便公布，只能透露已有几个学校机构参与，详情之后会公开。他也希望在场媒体能将这个合作计划分享给有志从事游戏开发的朋友，让更多人有机会能实现自己的理想。对于何时会有具体成果以及后续计划部分，安田表示由于牵涉甚广，因此目前还无法明确回答。

陈洋	高三，我认为并不苦，就是太无聊，每天都一样，我撑……（祝我撑个名牌大学）
读者资料	男，17岁，江苏省东台市东台中学高三14班，224200，QQ：165012630

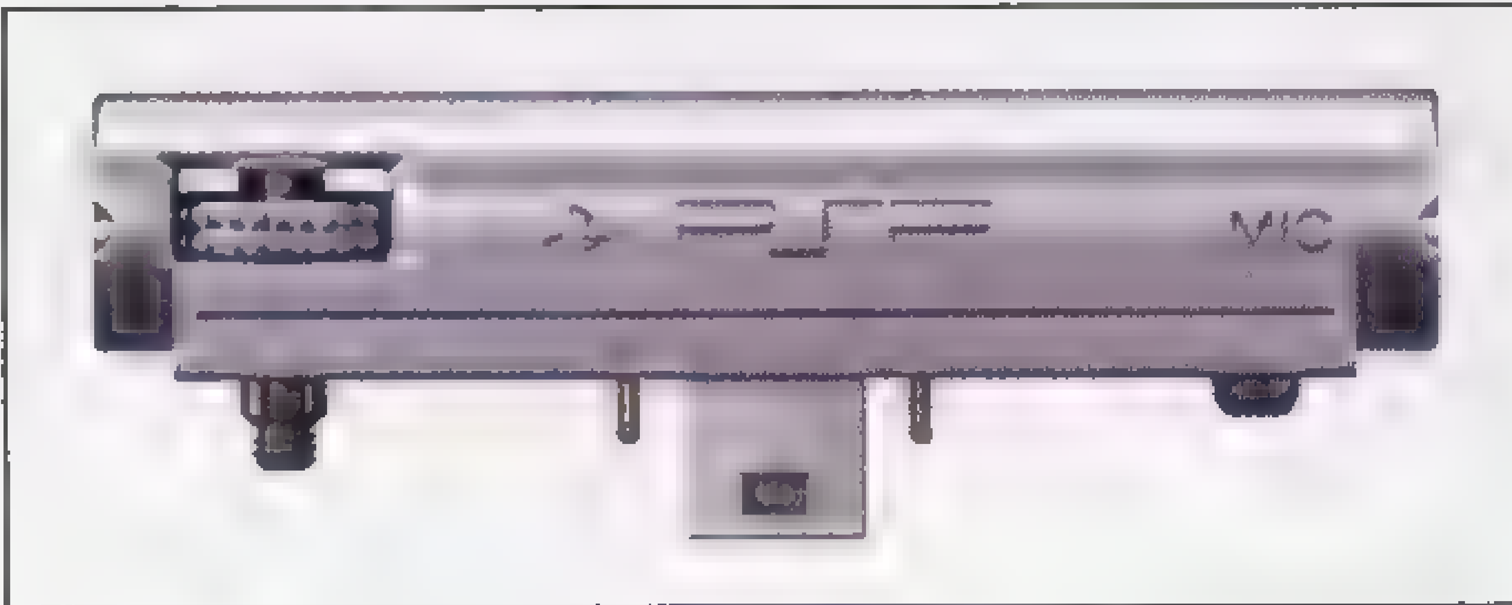
PSP专用麦克风与Skype网络电话功能系统更新将延期推出

索尼电脑娱乐公司日本分社（SCEJ）今日发表，原定1月24日推出的PSP专用麦克风，因故将延期推出，原定1月下旬推出的PSP Skype功能追加系统软件更新也将随之延期。

新型PSP在搭配专用麦克风与即将释出的新版系统软件之后，即可提供Skype网际网络实时语音通讯软件的功能，与全球Skype使用者以及传统电话用户进行语音通话。

SCEJ发表，由于发现PSP专用麦克风有部分规格无法符合Skype公司制定的标准，因此决定延期推出，相对应的Skype功能追加系统软件更新也将随之延期。目前官方正加紧研讨解决对策，确切推出时程将于后续公布。

除了通过PSP专用麦克风之外，目前CES的展出中也确认可使用PSP耳机麦克风来进行Skype通话，不过该周边目前只在北美地区推出，并未在欧洲与亚洲地区推出。



SEGA宣布NDS版《樱大战》与Wii《风来的西林3》将延期推出

SEGA于1月22日宣布，NDS《戏剧迷宫 樱大战～因为有你～》（ドラマチックダンジョンサクラ大战～君あるがため～）与Wii《不可思议的迷宫 风来的西林3～机关宅邸的睡美人～》（不思议のダンジョン风来のシレン3～からくり屋敷の眠り姬～）将延期推出。



《戏剧迷宫 樱大战～因为有你～》是涉足游戏、动画、漫画、小说与舞台剧等各领域创作的《樱花大战》系列新作，是款具备丰富戏剧演出的迷宫角色扮演游戏，东京、巴黎与纽约华击团所有登场角色将首度齐聚一堂，共同演出。

NDS《戏剧迷宫 樱大战～因为有你～》原定于2月21日推出，现宣布将延期至3月19日推出，一般版定价5040日元，初回限定版「全明星包」定价7140日元。

《不可思议的迷宫 风来的西林3～机关宅邸的睡美人～》是乱数迷宫生存探索角色扮演游戏《风来的西林》系列最新作，游戏中玩家将可操作主角士廉，以及士廉的师傅与女剑士明日香漂泊江湖，游历各地探索未知的迷宫，解开隐藏在神秘机关宅邸的秘密。

Wii《不可思议的迷宫 风来的西林3～机关宅邸的睡美人～》原定2月28日推出，现宣布将延期至6月推出，大幅延期3个月之久，定价7140日元。

SEGA方面表示，本次的延期措施是为了进一步强化游戏内容的充实性与品质。

时间之砂将再次反转？波斯王子2008年登场！

2008年1月23日，Ubisoft宣布该公司的动作游戏名作《波斯王子》（Prince of Persia）的新作将在2008年4月到2009年3月之间推出。游戏的平台现在依然没有公布，但是制作小组已经决定为制作《时之砂》和《刺客信条》的开发团队担任。根据以前《波斯王子》系列跨平台推出的情况来看，新的《波斯王子》在掌机上出现几乎是定局。既然《刺客信条》都可以出DS的版本，《波斯王子》在PSP和DS上推出应该不是什么令人奇怪的事情。喜欢这个系列的玩家们又有得等了。



吴尊熊	手机和掌机，融合到一起就好了！
读者资料	男，18岁，河北省涿州

SNK街机经典合集上半年推出 PSP版《KOF大蛇篇》制作中

美国SNK Playmore发表，将推出集合16款SNK昔日经典大型电玩作品的PS2/PSP怀旧合集《SNK Arcade Classics：Volume 1》，预定2008年上半年在北美地区推出。

《SNK Arcade Classics：Volume 1》将收录SNK当年在MVS/NEO GEO系统上所推出的16款大型电玩作品，类型横跨格斗、动作、射击、运动等等，收录作品名单如右表。



PS2/PSP《SNK Arcade Classics：Volume 1》预定2008年上半年在北美地区推出，中国港台地区由香港SNK Playmore代理，预定2008年春季推出PSP版，价格未定。另外SNK在08年推出的掌机作品还有The King of Fighters Collection：The Orochi Saga（拳皇大蛇篇，包括95、96、97三部作品）和Metal Slug 7（合金弹头7），分别对应PSP和DS。另外还有多部作品将在PS2、Wii虚拟主机和Xbox LIVE Arcade上推出。

英文名称	中文名称
Art of Fighting	龙虎之拳
Baseball Stars 2	明星棒球2
Burning Fight	燃烧战斗
Fatal Fury	饿狼传说
KOF 94	拳皇94
King of Monsters	怪兽之王
Last Resort	末日计划
Magical Lord	幻魔大战
Metal Slug	合金弹头
Neo Turf Masters	大锦标赛高尔夫
Samurai Showdown	侍魂
Sengoku	战国传承
Shock Troopers	突击奇兵
Super Sidekicks 3	得点王3
Top Hunter	顶尖猎人
World Heroes	世界英雄

《Petz》系列引领风潮依旧 Ubisoft推出3款新宠物游戏

Ubisoft宣布，将于2008年第1季推出3款《Petz》（宠物）系列宠物育成游戏新作，分别为NDS的《Bunnyz》（小兔子）、《My Puppy Shop》（我的宠物店）以及Wii的《The Dog Island》（狗狗岛）。

◆《Bunnyz》

继《Dogz》、《Catz》与《Hamsterz》后，《Petz》系列再度推出宠物育成游戏新作《Bunnyz》，以7～12岁的儿童玩家为对象，让玩家在游戏中透过NDS的触笔、麦克风来执行照顾可爱兔子的职责，如喂食、清洁与玩乐等。

◆《My Puppy Shop》

《My Puppy Shop》以7～13岁的儿童玩家为对象，让他们尝试担任宠物店老板的滋味。玩家需要为顾客配对最合适他的小狗，提供最悉心的照顾，使其成为城中最佳的宠物店。当你的宠物店赚取更多利润时，你便可以将宠店的规模扩大，提升店铺的设备。利用NDS无线网络与其他玩家进行交易，如买卖小狗及交换其它护理用品。

◆《The Dog Island》

《The Dog Island》是根据著名畅销品牌"THE DOG"大头狗所改编而成的冒险游戏。该品牌于2000年推出，因其独特的可爱大头小狗造型而广受大众欢迎，目前已成为知名品牌之一，并曾推出各式精品，包括杯子、衣服、明信片，以及特制大富翁游戏棋等等。

游戏以6～12岁的儿童玩家为对象，玩家扮演的小狗为了帮助生病的狗兄弟，而在岛屿上寻找传说中的奇花，在旅程中结识到其它小狗朋友，一同展开互助互爱的历险。



贾翼	分分秒秒打游戏，日日夜夜看掌机迷！
读者资料	女，16岁，上海市闸北区欲通路21号

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

2008，非寻常的春节

中国人总是喜欢遵循传统，因此旧历的新年才真有些新年的味道。就这一点来说，中国确实比拿元旦当春节过的日本更加注重“年”这个概念。用那句无数小学生作文里都出现过的话来说，“一年之计在于春”，对于所有华夏子孙来说，每一年的春节都是一个新的开始。我们的2008年，也正以这个非同寻常的春节为起点，展开在大家的面前。

都说天行有常，但是今年年初这个还没有过去的冬季的天气确实是反常得惊人。北方的冷空气长驱直入，与华中华南的暖空气相持形成了在南方罕见的大雪。1月10日以来，中国大部分地区出现了入冬以来最大幅度的降温过程。

严峻的局势在考验着这片土地上的每一个人。由于大雪和冻雨造成的电力中断使铁路运输受到严重影响，这种影响波及到人们生活的各个方面，与衣食住行相比，游戏虽然不是生活不可缺少的，但是受到的影响也不可说微不足道。由于暴风雪和极端低温的影响，在1月底，铁路大动脉的阻塞还没有解除，高速公路的封闭使公路运输也面临巨大压力。这些因素使物流受到了严重的影响。在2月初，全国的物流公司无法正常维持运输，许多地方的快递都无法发出。原本畅通的游戏软硬件也受到了影响，由于国内的电玩产品和周边的进货源头多在南方，尤其以广东一带为主，而从广州到湖南的铁路和公路都处于通行困难的状态，所以在1月底2月初的时候，北方游戏商人的货物大多数是通过空运到达目的地的。加上春节期间是游戏商品习惯性涨价的时期，所以在这个时候购入主机和软件的话，需要承担的费用比平时要多出一些，想在过年时买机买盘的玩家们应该注意。

由于天气影响，有一些地方的电力供应受到限制，这对于以电为动力的游戏机来说确实是一个很坏的消息。这一段时间因为受灾地区电网不稳定，所以处在这些地方的玩家们在玩游戏的时候要注意主机的保养。掌机还好说一些，只要平时注意充电就可以了；玩电视游戏主机的时候则需要注意，不要在电力不稳定的时候游戏，因为断电和通电瞬间的电压可能会导致主机故障，如果在储存记录的时候断电，则有记录遗失甚至记忆卡毁坏的危险，这对于辛苦玩了很长时间的玩家来说可是不能承受的打击。

面对寒冷的气候，大家不可对安全问题掉以轻心。由于气温突然下降，南方地区的玩家对于冰冻的天气一时难以适应，肯定会想办法取暖。作为在北方生活、有取暖经验的人，笔者在这里提醒以前不经常使用电热设备的玩家，像电热毯、电炉这样的设备在使用的时候一定要注意安全，避免造成漏电或火灾。使用煤炉的朋友们则一定要注意要保持屋子的通风，以免发生煤气中毒。

由极端气候带来的灾害，虽然来得令人猝不及防，但是只要坚持下去，就一定可以闯过难关。在我们编写这期杂志的时候，不知道有多少这本书的读者，在这个时节正在回家过年的路上焦急地等待。虽然冰雪天气在继续，但是我们希望包括《掌机迷》编辑部在内的所有的人对于灾情的关注，能够像夜间的火焰一样，温暖所有经受寒冷考验的人。



陶梦超 | 奖品多点啊，为什么NDSL没有了。

读者资料 | 男，17岁，江苏省张家港市杨舍镇万红二村60状303，215600，QQ：312884551

纵观掌机业界风云变化

中国掌机游戏流行榜

1月1日~1月15日
（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 日版 最终幻想IV
●SQUARE ENIX●RPG
●2007.12.20 ●人气指数：226570
去年推出的最后一款FF炒冷饭游戏。

2 日版 生存少年 小岛中的大秘密
●KONAMI ●AVG
●2007.12.20 ●人气指数：122171
系列的第3代作品，目前还没有汉化版。

3 日版 网球王子 抽击扣杀
●KONAMI ●SPG
●2007.12.20 ●人气指数：103493
另一个版本已经在上个月的24日推出。

4 日版 粉色街道 闪亮音乐之夜
●Dimple ●RAG
●2007.12.20 ●人气指数：88589
画面看起来十分萌的音乐节拍类游戏。

5 日版 符文工房2
●Neverland ●RPG
●2008.1.3 ●人气指数：76072
符文二代真让我失望，某友人如是说。

6 日版 简单DS系列Vol.29：THE 运动大集合
●D3 ●SPG ●2007.12.22 ●人气指数：74647
起这么长的名字读起来会累死人的啊。

7 日版 Hello Kitty化装派对Sanrio角色图鉴DS
●3oclock ●ETC ●2007.7.26 ●人气指数：68798
老实说我并没有觉得哈喽凯蒂有多萌。

8 日版 偶像宣言 闪亮舞台动手做
●KONAMI ●SLG ●2007.12.10 ●人气指数：59968
看标题我还以为偶像大师移植给DS了。

9 日版 平成教育委员会DS
●NBGI ●ETC ●2007.12.20 ●人气指数：57052
想起了街机上的《民国教育委员会》。

10 日版 高速卡片战斗 卡片英雄
●任天堂 ●TAB ●2007.12.20 ●人气指数：55192
游戏的风格有一点像《洛克人EXE》。

11 日版 勇者斗恶龙4
●SQUARE ENIX ●RPG ●2007.11.22 ●人气指数：48622
销量突破一百万，年度最佳冷饭达成。

12 日版 茶犬大冒险 美梦世界旅行
●MTO ●ACT ●2007.12.20 ●人气指数：46010
想起了肯德基的茶犬套餐的广告，萌。

13 日版 雷顿教授与恶魔之箱
●LEVEL-5 ●AVG ●2007.11.29 ●人气指数：41263
今年出动画的话我可能会考虑去看看。

14 日版 纯真传说
●NBGI ●RPG ●2007.12.6 ●人气指数：33726
不是藤岛康介人设的传说就是好传说。

15 美版 马里奥聚会DS
●Hudson ●TAB ●2007.11.19 ●人气指数：30676
老少咸宜寓教于乐的迷你游戏大合集。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 日版 啪嗒砰
●SCEI ●ACT
●2007.12.20 ●人气指数：266476
啪嗒啪嗒啪嗒砰，啪嗒啪嗒啪嗒砰……

2 日版 星之海洋 初次启程
●SQUARE ENIX ●RPG
●2007.12.27 ●人气指数：225701
SE去年推出的最后一款炒冷饭游戏。

3 日版 一步神拳 胜利之魂
●ESP ●ACT
●2007.12.20 ●人气指数：128492
这个动画很有人气的样子，谁看过？

4 日版 凉宫春日的约定
●NBGI ●AVG
●2007.12.27 ●人气指数：127946
前年最高的动画，期待今年的第二季。

5 日版 空之轨迹 素材收藏版
●Falcom ●ETC
●2007.12.20 ●人气指数：117089
继《伊苏》之后的又一口碑极佳作品。

6 日版 幻影战机 复苏
●ERTAIN Corporation ●STG ●2007.12.27 ●人气指数：76615
这游戏的角色建模实在太惨不忍睹了。

7 韩版 逃脱大师
●TAITO ●ACT ●2007.12.26 ●人气指数：46347
美式漫画加剪影风格的益智动作游戏。

8 欧版 海豹突击队 战术打击
●SCEE ●FPS ●2007.12.7 ●人气指数：36141
策略性为主的第一人称视角射击游戏。

9 欧版 古惑狼 泰坦
●Sierra ●ACT ●2007.11.23 ●人气指数：33320
这一作真让我失望，我对自己这么说。

10 法版 咕噜小天使 怪物历险
●505 Game Street ●RPG ●2007.3.23 ●人气指数：29911
这只萝莉使用的武器居然是——钻头！

11 美版 大众高尔夫 携带版2
●SCE ●SPG ●2007.12.6 ●人气指数：27930
无论随时随地都可以玩到的萌之神作。

12 日版 寂静岭 起源
●KONAMI ●AVG ●2007.12.6 ●人气指数：26064
就冲这封面，我打算好好地玩一下了。

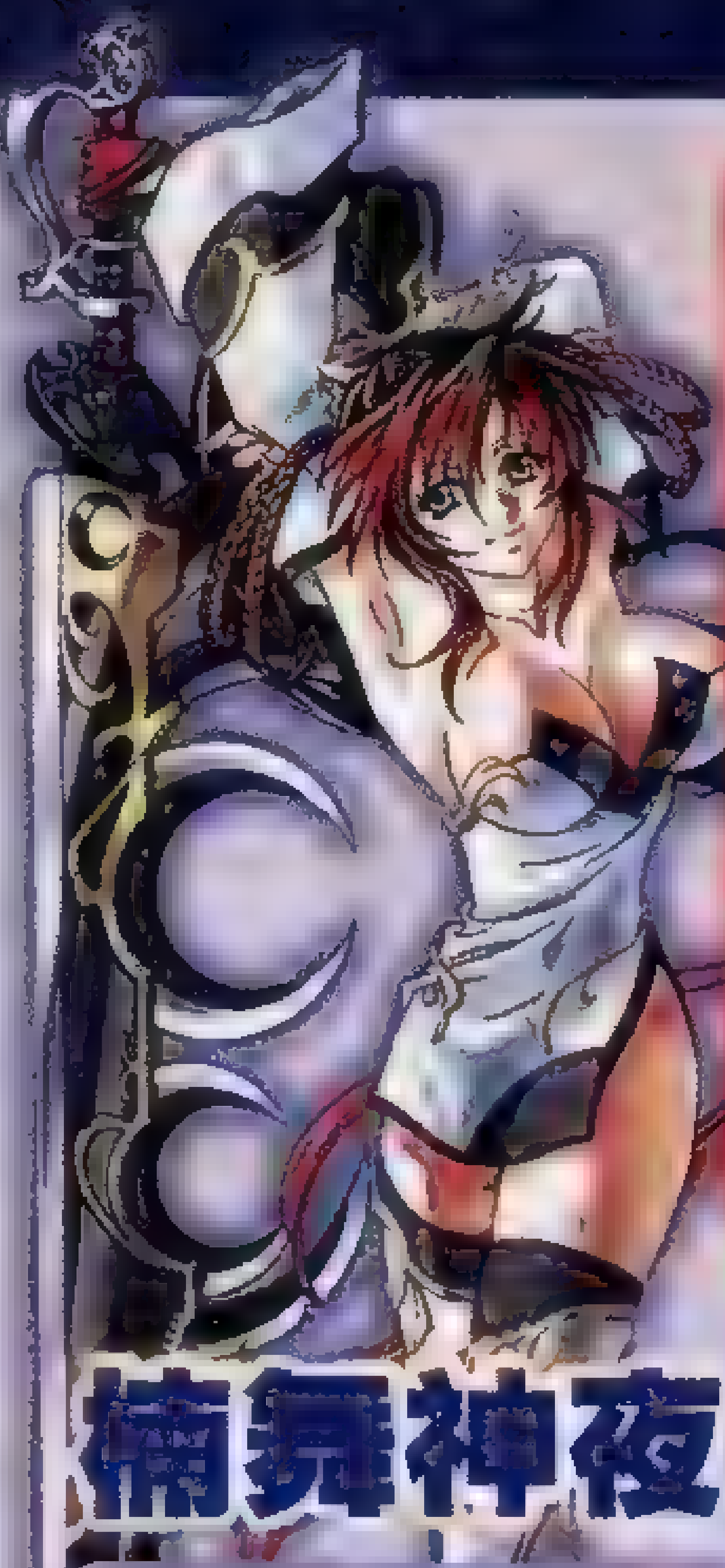
13 日版 勇者别嚣张
●SCE ●SLG ●2007.12.6 ●人气指数：24953
这游戏简直太浪费UMD光盘的容量了。

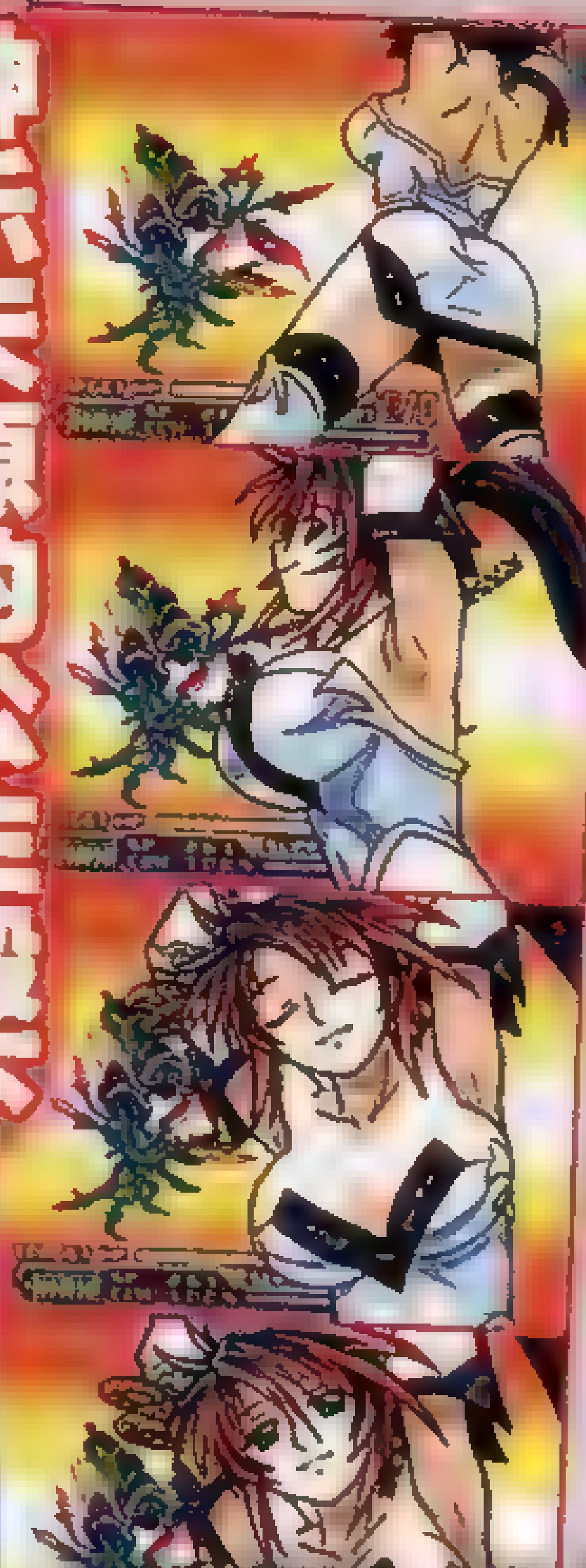
14 美版 天诛 忍大全
●From Software ●AVG ●2007.12.31 ●人气指数：19644
一击必杀充满紧张刺激感的忍者活剧。

15 韩版 魔界战记 携带版
●日本一 ●S・RPG ●2007.11.29 ●人气指数：18168
史上最凶系列登陆PSP的第三款作品。

圣诞商战之后的新年1月果然冷清得可以，两个平台均没有什么大作发售，尤其是PSP的榜单，前5位只是将顺次调换了一下而已，新面孔多是一些美式风格味十足的非主流游戏。NDS方面，《符文工房2》算是一个小的亮点，但作为系列死忠的某友人玩过后的失望之情却溢于言表，本作似乎已与《牧场物语》的风格相去渐远。

尹长雷	露琪请写一份资料邮过来，地址详见正面。（露琪：你把我画得很萌，赞一个）
读者资料	男，16岁，辽宁省大连市沙河口区同泰街建民巷8-1-4-3，116021







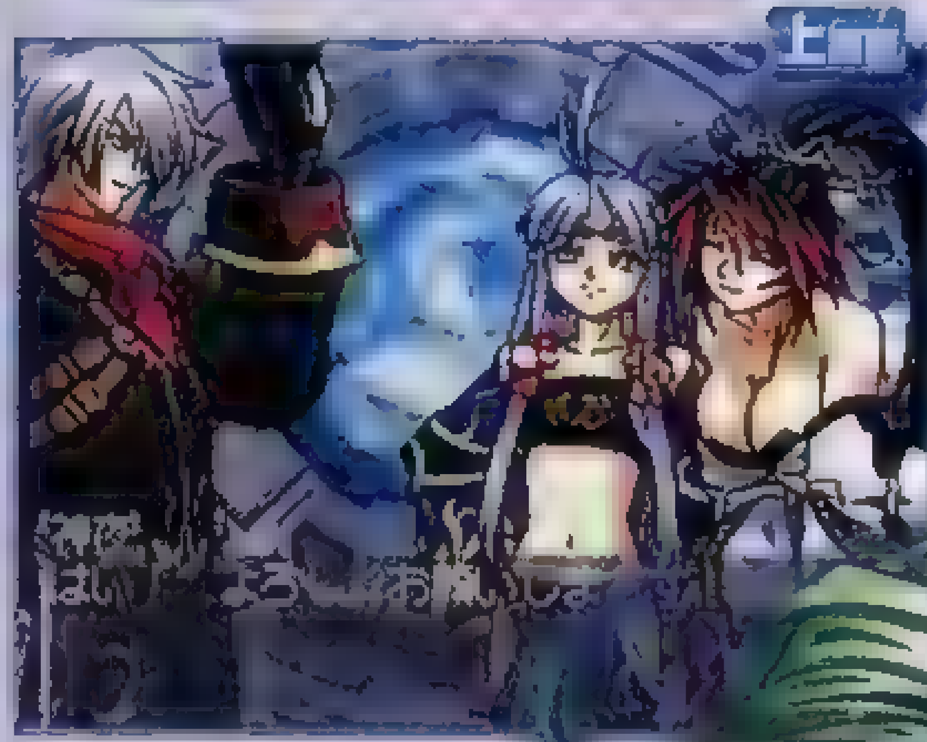
NDS	BANPRESTO	2008年5月29日
	RPG	1人/价格未定
无限的边境		容量未知

楠舞神夜

本作的女主人公，是"神乐天原"的皇族，楠舞家的公主，现年18岁。根据家族的规定环游全国的时候与哈健相遇了。使用差不多与她身高相同长度的巨大灵刀"护式·斩冠刀"和花札来进行战斗。

继承《机战OG外传》系列

由BANPRESTO与MONOLITHSOFT共同开发，带给玩家全新感觉的RPG登场了！本作《无限的边境》的舞台与2007年发售的《超级机器人大战 原创世纪》（以下简称《机战OG》）的世界有密切的联系。在游戏中玩家扮演的是一位名叫哈健的赏金猎人，主要内容讲的就是哈健和很多同伴们一起展开冒险的故事。这次给大家介绍的就是本作的人物、世界观设定和战斗系统，并且最后还会送上开发者的访谈内容。

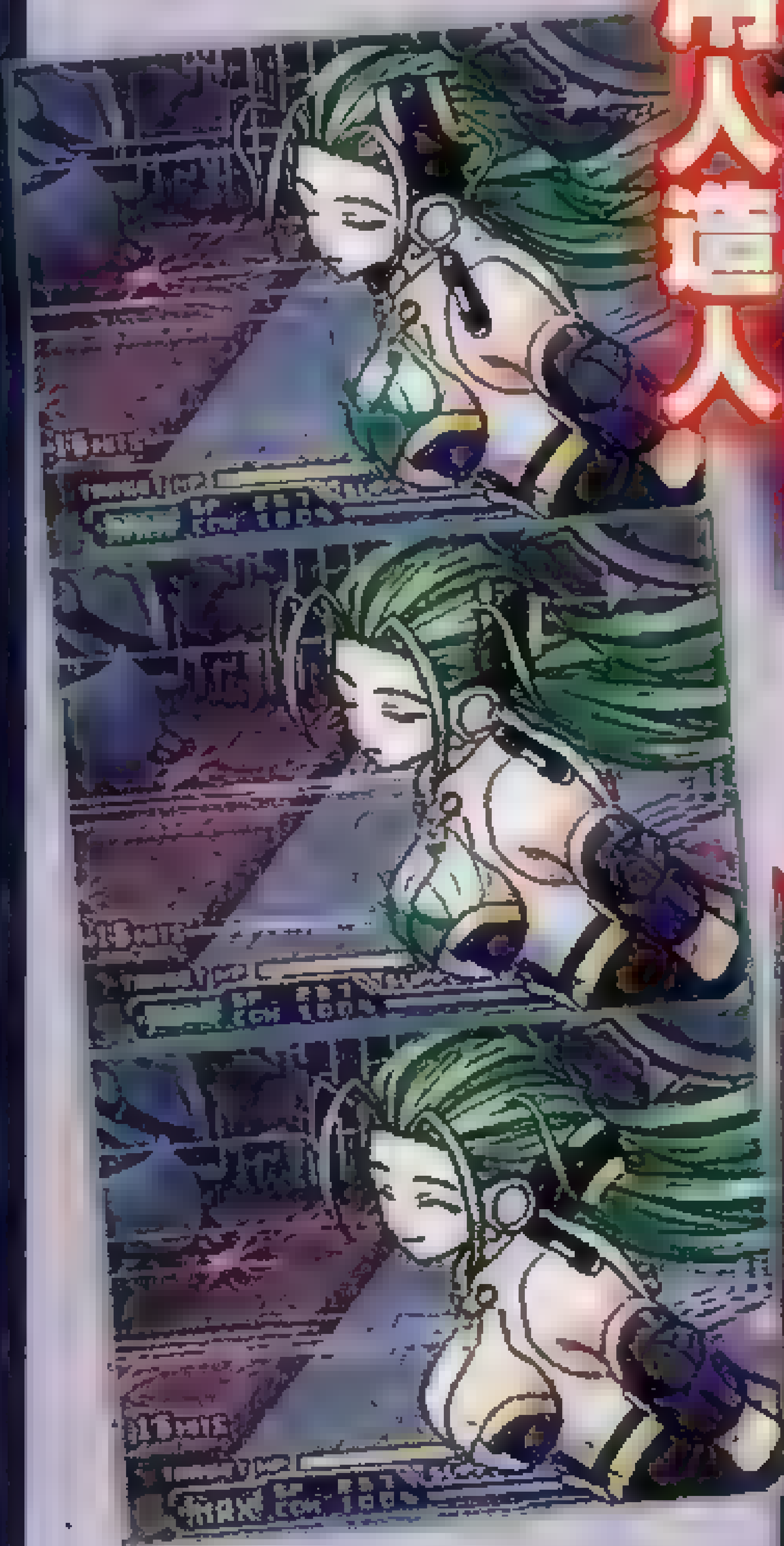


哈健初次见到神夜和锡华姬，热情地向他们两位打招呼的情景。

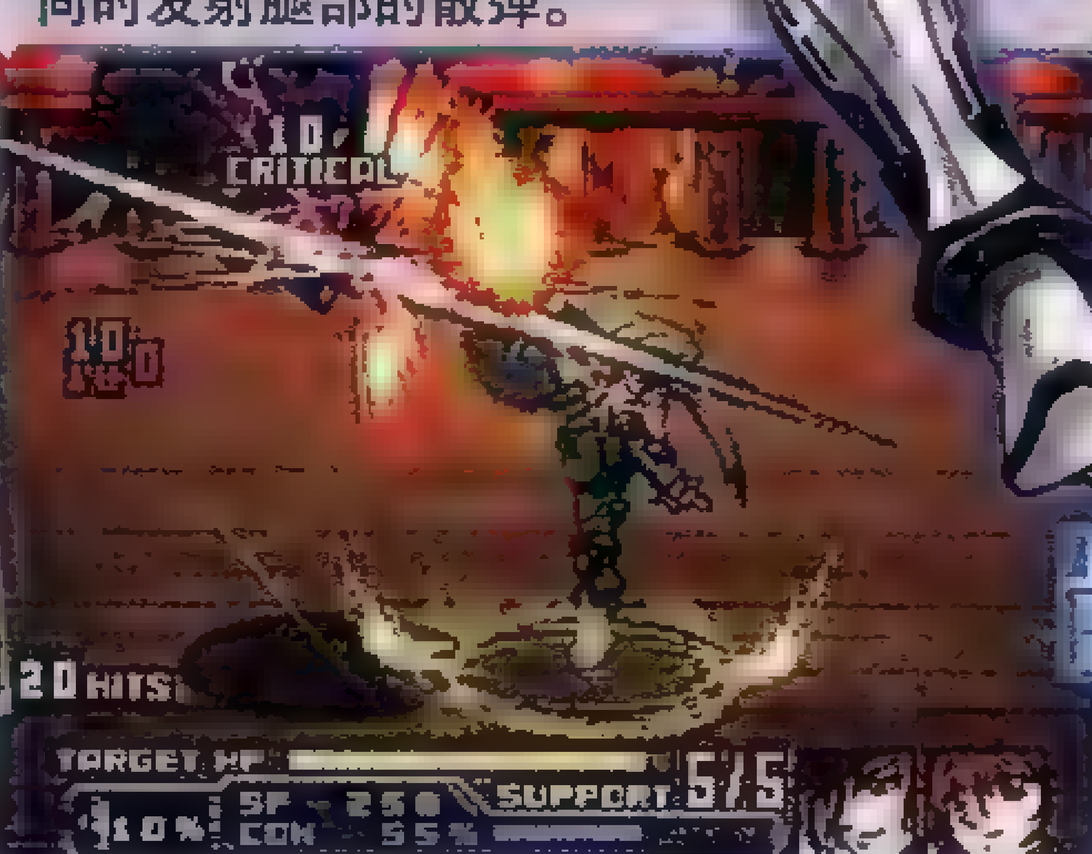


战斗用人造人 亚贤·布莱德鲁

出身于"失落的艾伦西亚"的人造人。擅长使用藏有散弹枪的腿和火箭拳来攻击。但是一旦过热就会出现暴走，在这种情况下会露出额头、胸部和腿部，不仅外表连性格都会完全变了一个人。



↓在进行猛烈踢腿攻击的同时发射腿部的散弹。



由大量国家构成的世界观



←春天和秋天同时存在的国家。在这里人、鬼和妖怪三者共同生活，同时也有拥有灵力等特殊能力的人。



失落的艾伦西亚

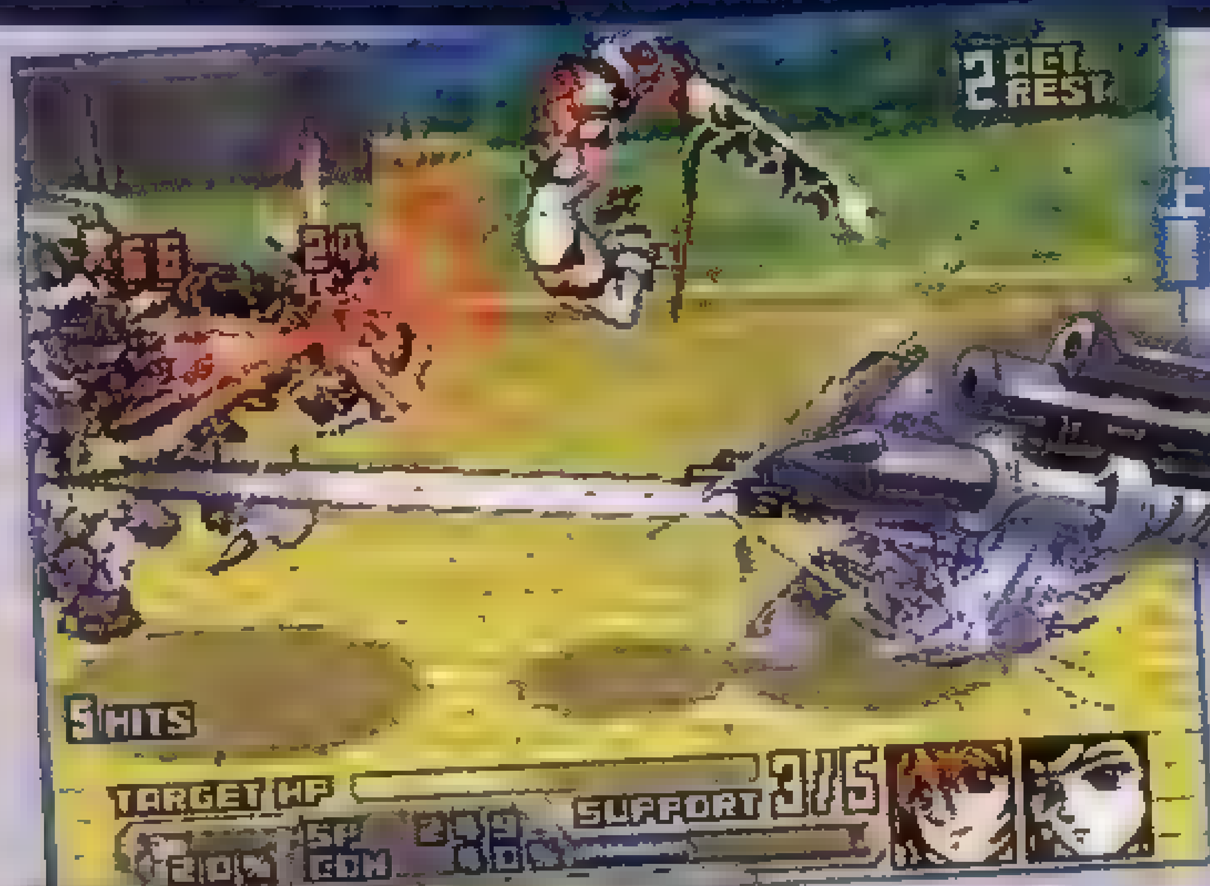
←以巨大都市特莱德鲁·修塔特为中心，机器人和战舰机械工业相当发达的国家。



艾鲁菲泰依鲁

↑妖精和兽人进行长久纷争的国家。魔法技术非常发达。

林其泰 掌机给我们带来了随时随地的梦幻游戏世界！
读者资料 男，19岁，广东省阳江市，529500，QQ540418871



赏金猎人



本作的主人公。是一名出身于“失落的文化西亚”的赏金猎人。是个性冷酷的23岁青年。

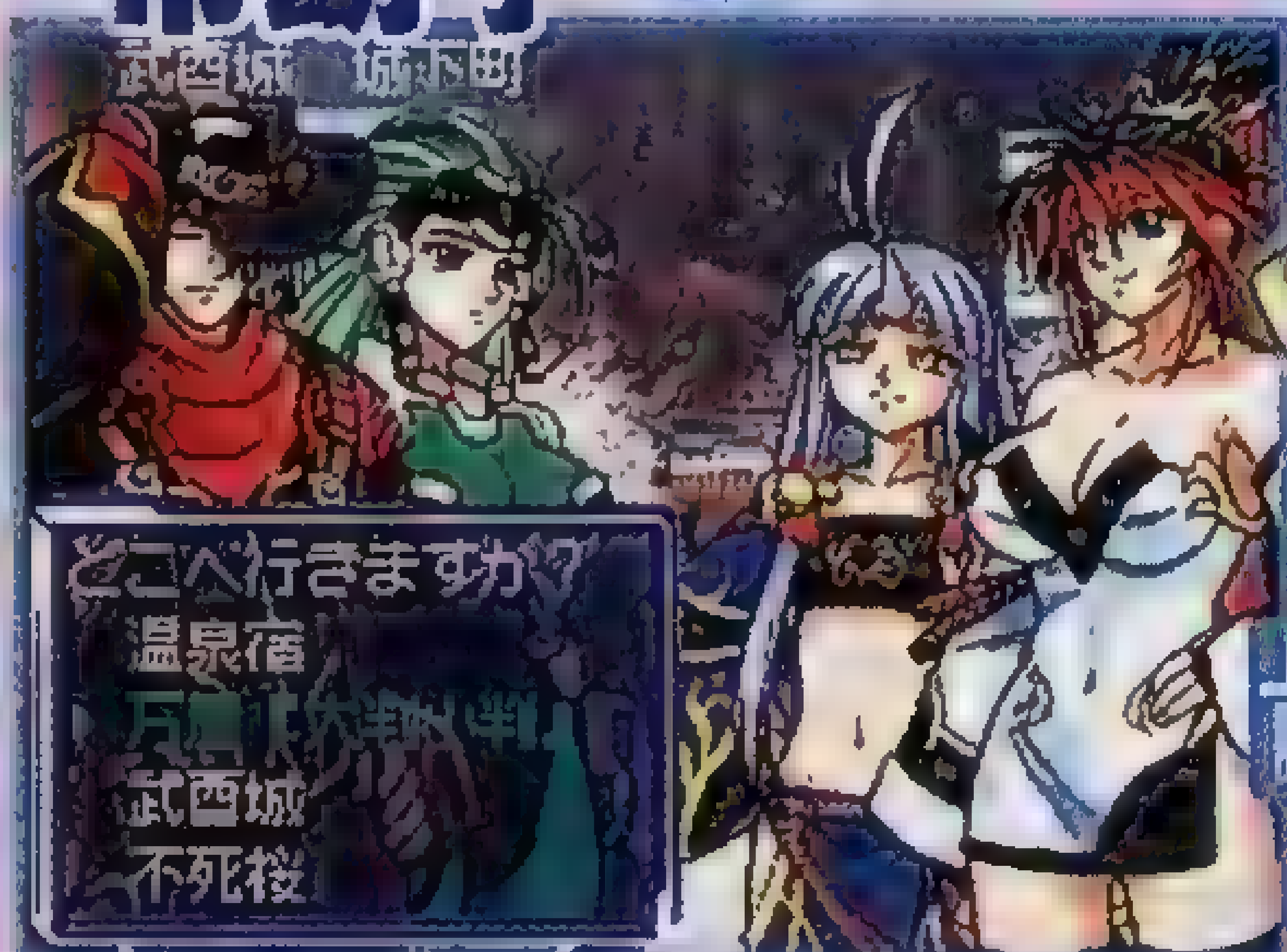
基因的RPG登场了！



哈健·布朗宁

河野幸子的感言

[illegible]《机战》[illegible]《机战》[illegible]有美腿的敌人！还有近年机战作品中的RY要素，这些是在《机战》里不可能出现的。像这些惊人发现还是让玩《无限的边境》[illegible]



↑在街上的某个场景。玩家需要一边选择前往的地方，一边发展剧情。

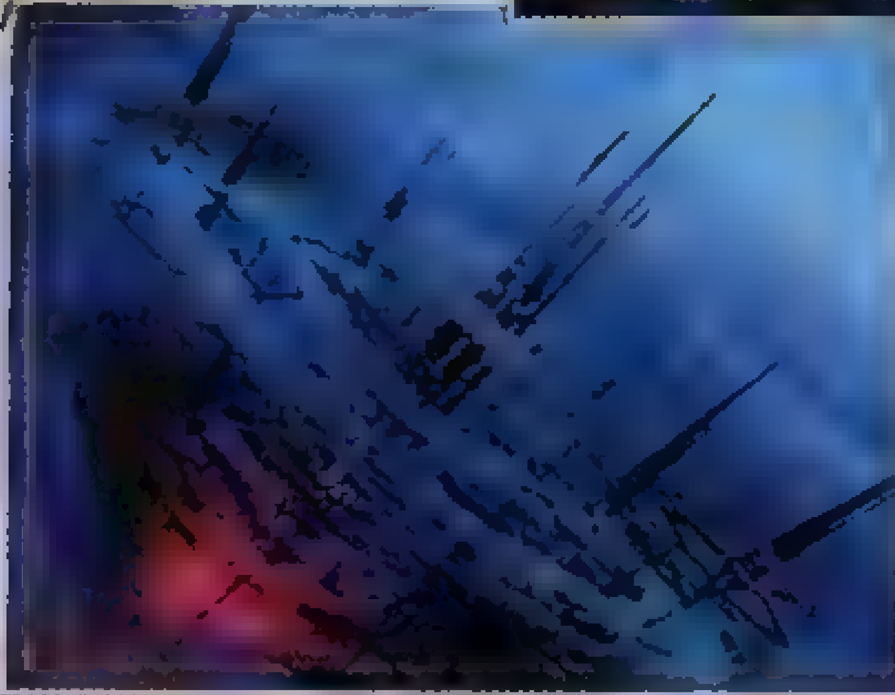


→人物的移动是在这个画面中进行的。画面中好像有很多耐人寻味的东西。



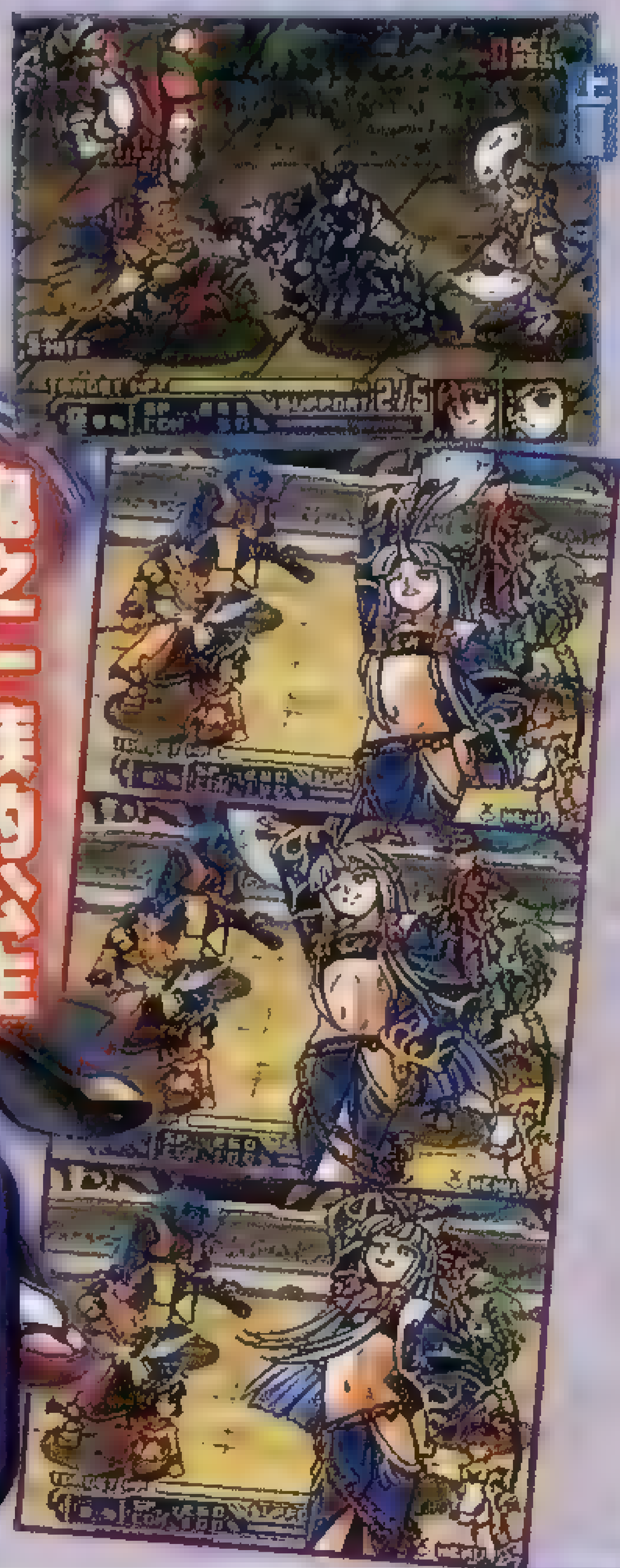
←在位于艾鲁菲泰依鲁西部的沙漠之国。在这里，有巨大的移动式“自走都市”。

各种各样的城市 无限的边境



←栖息着凶恶怪物的空中国家。过去曾参与对其他国家的侵略战争。现在已经失去了前往这个国家的方法。

鬼之一族的公主 锡华姬



栖息在“神乐天原”鬼之一族的公主。负责监视神夜的工作，会和姬一同行动。战斗时操作被称为“战术傀儡”的机器人“邪鬼铳王”进行战斗。

葛怀畅	要过年，希望得到好运。
读者资料	男，17岁，黑龙江省齐齐哈尔市实验中学高二（1）班，161006，QQ690750195

幻影

被称为"个人兵器"的人型兵器。除了装备着大型投掷兵器旋转飞刀，还装备有大量武器。



→从游戏介绍画面来看，幻影和主人公们好像是敌对的啊。

开发者的防谈

BANPRESTO和MONOLITHSOFT两家公司共同开发了《机战 无限的边境》，这次本刊刊登了其开发队伍中4位成员的访谈内容！虽然名字还是《机战》但却是一款全新的游戏，应该会有很多人在想本作到底会有怎样的内容，是什么样的游戏。在这里针对本作中各种各样的疑点和焦点全部都会给大家进行详细地解答。不要错过这么大量的珍贵情报啊。

——请给大家介绍一下，当初您是怎么想到要制作这样一款游戏呢？

寺田贵信（以下简称**寺田**）除了不断制作《机战》的系列游戏，我们也想挑战一些新鲜的东西。正好在这时候有了和MONOLITHSOFT的森住先生共事的机会。他不仅担任过以前《机战》系列的制作人，而且还被称为《超级机器人大战原创世纪》（以下简称《OG》）系列之父。正是因此我们决定制作一款既有《OG》的精髓却又与《机战》系列类型不同的原创作品。

森住总一郎（以下简称**森住**）顺便向大家说一句，即使没有玩过《OG》的玩家，也可以享受到本作的乐趣。但如果是之前玩过《OG》系列的玩家，我们这次的游戏会让大家感叹到"竟然是这样的游戏"。

——本作和《OG》之间到底有多少联系呢？

寺田 虽然人物和世界观的设定与原来有一定的联系，但是没有直接出现《OG》系列的人物和机器人。但是的确有与《OG》系列感觉相似的人物登场。（笑）

——比如哈健的名字里有布朗宁,神夜的名字里的楠舞…

塚中健介（以下简称**塚中**）楠舞和南部的日语读音的确相同，但是汉字不同，这一点请大家自行想像吧。

谜之机器人登场？

既然副标题的名字是《机战》，游戏中就不能没有机器人！因此在本作中当然也会有机器人登场。觉得眼熟的机器人好像非常多，他们真正的身份到底是什么呢？

纳哈特

幻影的升级版机器人。右手装备着旋转穿甲锥，双肩装备着穿甲爆弹，这些装备果然



→纳哈特和哈健并肩战斗时的样子。如果成为伙伴的话，就可以完全信赖对方吧。

动作性极高的战斗系统！

本作的特点之一就是全部采用了包含动作要素的战斗系统，只要用按键就可以发动连续技能。伴随着人物的语音和特写，展开了生动而又充满魄力的战斗。在这里向大家简单介绍本作的战斗系统！

在野外遭遇敌人



↑在野外行动的时候有可能与敌人相遇，本作采用的是随机遇敌的方式。



→上屏幕中显示着敌我双方的图像，下屏幕中显示着命令。

莫文坤	希望这一次能上边角栏，大家请加我QQ，欢迎朋友！欢迎老师！欢迎同志！（DS玩家）
读者资料	男，16岁，广西省桂林市第八中学高二（6）班，541003，QQ413597435

——在本作中好像也会有机器人登场，它们扮演的什么角色呢？

森住 机器人到底是敌还是友，在这里还要先向大家保密。（笑）

寺田 实际上这次给大家介绍的纳哈特在《OG`S》中曾经登场过，请大家有机会试试找出来吧。但是它只出现了一瞬间而已。

——我会试着找找看。换个话题吧，在游戏中主人公们是如何展开冒险的呢？

塚中 在通过“超次元门”而连接的世界中发生了一些不为人知的异变。主人公哈健针对这些异变独自展开了调查，在调查的途中神夜和姬锡华等人加入到队伍中，同哈健成了互相信赖的伙伴，随着调查的不断深入，哈健一行人也逐渐接近了事件背后所隐藏的真相。

——主人公这方是只有这4个人吗？

森住 大家在战斗时可以看到下屏幕显示着前方进攻者和后方进攻者这些奇怪的字样……。从这里大家就可以想到了（笑）。

——看来我方的人员不止这4个人啊(笑)。那么接下来请给大家介绍一下作为本作特色的战斗系统吧。

塚中 在本作的战斗中不需要复杂的操作，玩家只要连续按键就可以享受到轻松华丽的战斗场面。而且玩家还会时不时发现与《机战》里相同的东西，比如援护攻击什么的……

石谷浩二（以下简称**石谷**） 因为在战斗中玩家只需要按一次键就可以发出大量攻击，所以只需要稍微连续按键，就可以享受到华丽战斗的乐趣。大家要把握好使出技能的时机，在攻击的途中也可以加入或取消下一次的攻击。

森住 战斗中的语音我们也下了功夫，很多人物都可以说出技能名和开场白等等,玩起来相当的热闹。熟悉的台词也……敬请期待吧（笑）！

——最后各位向读者说几句吧。

石谷 虽然是RPG游戏，但是又在其中加入了动作战斗系统。还是请大家看过实际游戏的动作画面之后，亲自体验画面和演出带给大家的华丽感觉吧。

塚中 虽然与《OG》的世界观有所联系，但是对不清楚《机战》也不喜欢玩RPG的朋友来说，本作还是值得一试。玩起来会很吸引人的，所以请大家一定要玩一下试试看啊。

森住 不但进行了全新的尝试，同时也含有《机战》中熟悉的内容……我自己在制作游戏的过程中也是乐在其中呢。不论是战斗的场面还是事件的画面，令人感到熟悉的地方非常多。随着游戏的不断深入和逐渐展开，如果玩家能够自己摸索到游戏的方法，我们会非常高兴的。

寺田 这款由BANPRESTO和MONOLITHSOFT两家公司共同制作的全新战斗RPG《无限的边境》敬请各位期待。原先的《机战》系列在各方面也都做了很多准备，请大家随时关注吧！



BANPRESTO公司 本作监督 **寺田贵信**　BANPRESTO公司 制作人 **塚中健介**　MONOLITHSOFT公司 开发制作 **石谷浩二**　MONOLITHSOFT公司 开发制作 **森住惣一郎**

邪鬼铳王

神乐天原的传统兵器“战术傀儡”身体的各处都装备着铳。锡华姬一边使用扇子跳舞，一边操作战术傀儡。

亚凡特

可以用激光和实弹进行攻击，装备“骑兵重炮”人型兵器。从武器和外形来看，与某个机体有些相似啊。

跨平台大作全新登场！



06年12月在Xbox上发售的RPG大作《蓝龙》，如今改变其游戏类型和机种，在NDS上全新登场了。本刊在初次公开游戏画面的同时，将故事梗概和游戏内容也一并介绍给大家。

NDS	AQ Interactive	2008年夏
	SRPG	1人/5980日元
蓝龙PLUS	容量未知	

由最终幻想系列之父的坂口博信担任总指挥制作的Xbox 360版《蓝龙》，不负众望成为了知名的RPG大作。本次的新作就是Xbox 360版的续篇，全新NDS版的即时战略卡片游戏登场了。除了以主人公修为首的众多人物被本作保留之外，心之光所产生的影也在本作中继续存在。为了能够打倒敌对军团，丰富个性的影在本作中异常活跃，在NDS上展开了战略性的战斗。这次给大家介绍其中令人无比关注的一部分内容。

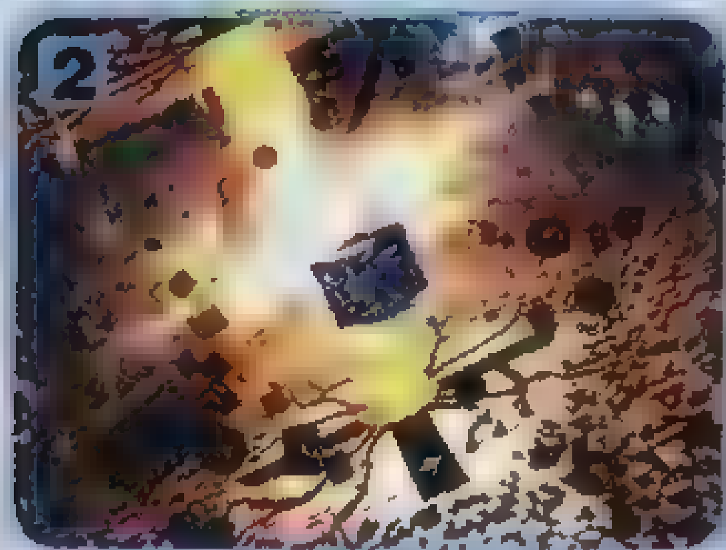


这次“战争”是操纵强大

前作的一年后，新的战斗开始了

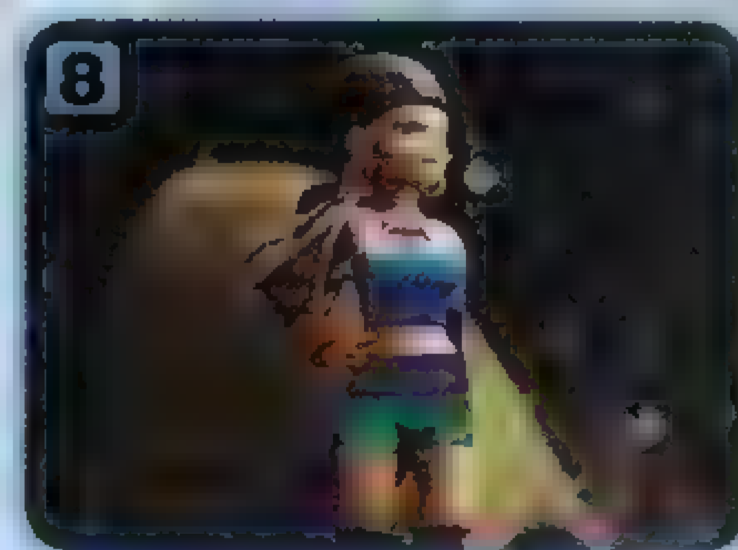


伴随着开头动画，首先给大家简单介绍一下本作的故事梗概。前作结束的一年后。好不容易获得平静的星球却突然分裂成了两个，并且存在着无数称为丘布的立方体。某天，从一个丘布中出现了龙的邪恶身影。接到吉布拉鲁王的命令，修一行人前去调查原因。在充满无数丘布的舞台，战争的序幕已经拉开，激烈的战斗即将打响。







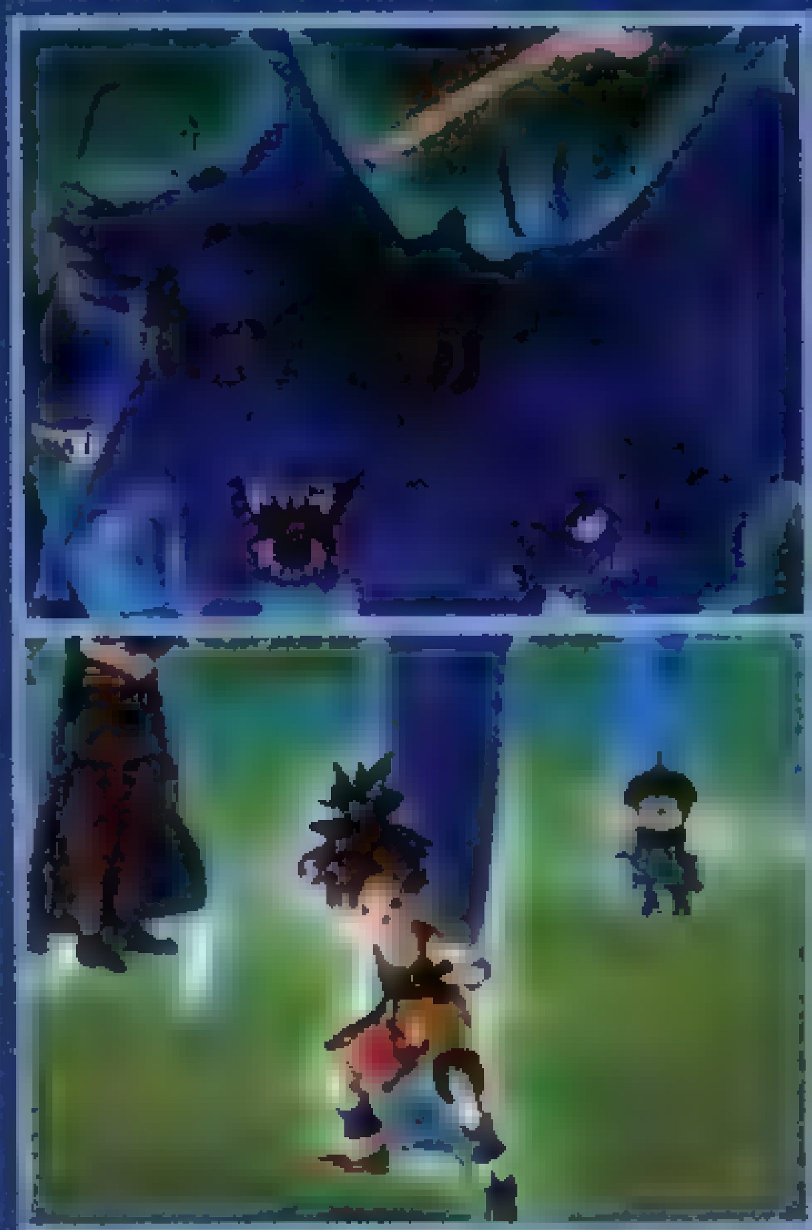

画面解说

①②在前作中，修他们住的星球分裂成了两个！故事从极具冲击力的画面开始。
③④⑤从丘布中出现了巨大的龙！它引起佐拉和吉布拉鲁王的注意。
⑥⑦明显具有攻击性，面容可憎充满邪恶的谜之龙。它拥有巨大的力量中包含着无数的丘布。
⑧看到这番景象的佐拉，感到了一种莫名其妙的不安……
⑨曾经和佐拉一同冒险的修和玛鲁玛罗也加入到了战斗中。随着他们闯进丘布的内部，全新的战斗也即将开始了！

周天行	我上高三，考试很多，也很忙，但作为一个掌机迷，头可断，血可流，掌机不能丢。
读者资料	男，19岁，吉林省长春市绿园区青年路彩云间，130000，QQ546966556

扎波和温奇成为伙伴！具有个性的影异常活跃！

玩家操作的还是修、库露库、玛鲁玛罗这些熟悉的角色们，而且前作中的敌人扎波和温奇这次也以伙伴的身份出现！虽然他们的能力还不是很清楚，但是可以肯定的是他们还有原来的影！除此以外，吉布拉鲁王从本作开始作为新的成员加入到伙伴的队伍中。给大家准备了比前作更加豪华的盛宴，和敌军展开了更加激烈的战斗。



↑我们的主人公修的影当然还是熟悉的蓝龙。

注意吉布拉鲁王的影！



↑吉布拉鲁王也拥有自己的影。看起来像神兽"麒麟"的样子。

↓扎波的影看起来好像是在万圣节上常见的南瓜头。



扎波的影是南瓜头？

的影在全新的舞台展开！

战斗随时随地的准备打响！

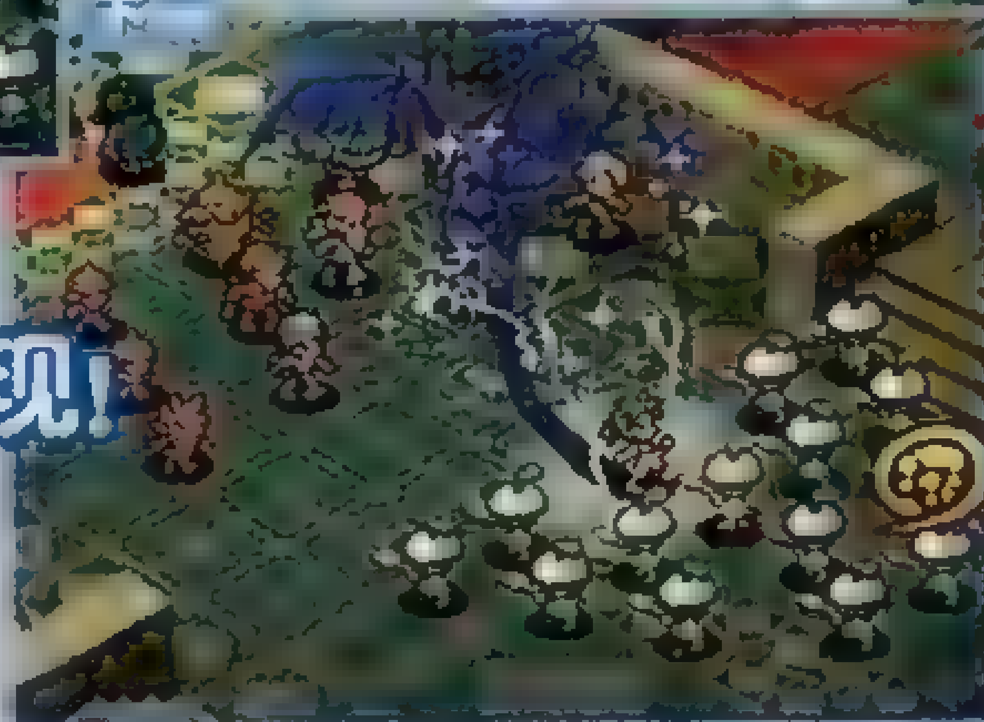


颇受关注的战斗系统中最大的特征就是可以随时移动人物，和敌人展开战斗。大家要一边观察所有敌人的行动，一边调动我方军队。在本作中影的存在是极其关键的。请大家继续关注这些细致再现的熟悉人物们吧。



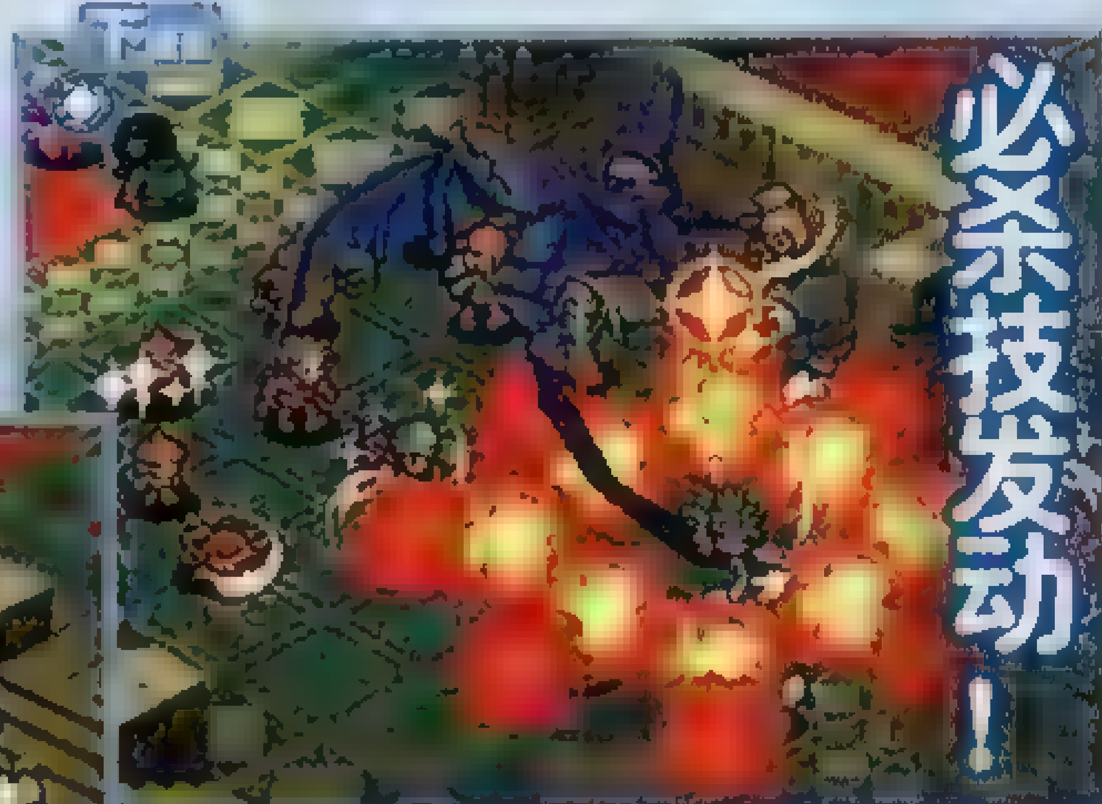
这是战斗的主要画面 军队间的战斗开始了

←在我方的队伍成员里，也有在前作中登场的熟悉的人气角色。



修突然冲进敌阵中！危险时刻蓝龙及时出现！

←单枪匹马冲进敌军阵地的修。就在大家都认为这是完全没有策略的进攻时，修的影蓝龙及时出现了！有可能打破僵局吗？



必杀技发动！

↑蓝龙的必杀技，把敌军全部烧光！各式各样的影，具有完全不同的必杀技！

麦卡罗波军队登场了



↑绿色和红色的麦卡罗波分散在田野的各处。到底哪边才是敌人呢？



↑温奇军队的BOSS大温奇君登场了。数量如此惊人，如何进攻呢？

巨大的BOSS登场！进入到白热化的战斗！！

↓在和力量强大的BOSS战斗中，影的必杀技是战斗胜败的关键。



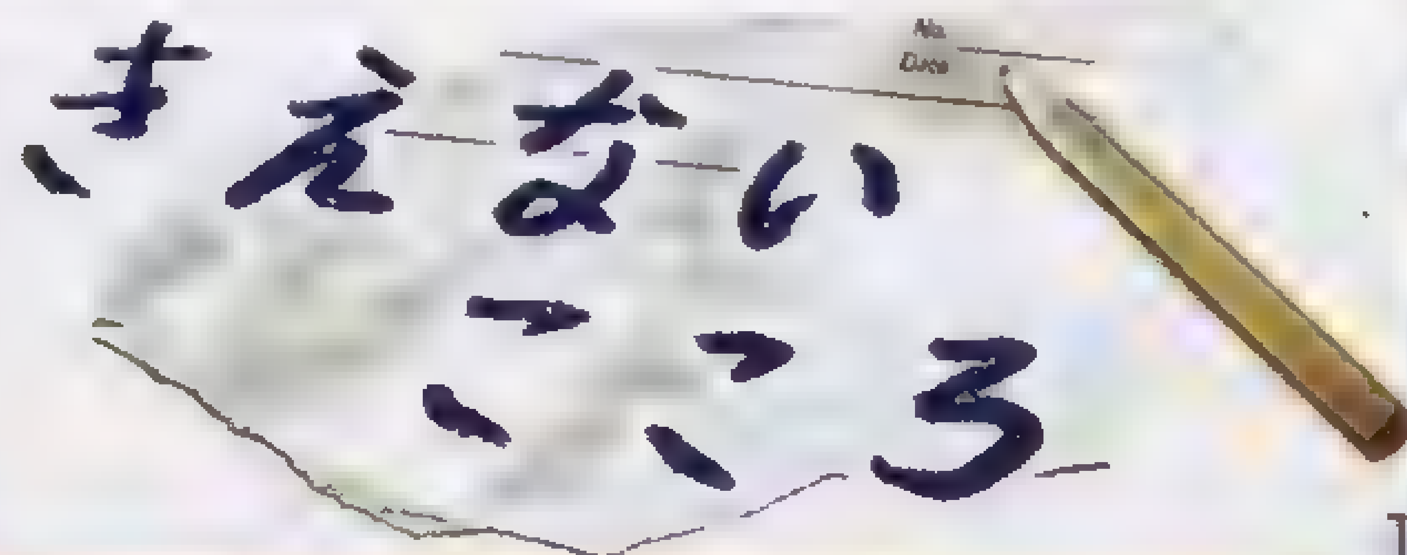
这是大温奇君！？

尹天文	《掌机迷》，寂寞时候最好的伴侣。
读者资料	男，15岁，河北省石家庄市新华区和平西路36号1—2—102，050000

那名男子再次回到了新宿!

侦探 神宫寺三郎 DS Detective Story

连续20年长盛不衰的推理冒险游戏在NDS上登场了!



NDS	ARC	2008年4月24日
	AVG	1人/3990日元
	侦探 神宫寺三郎DS 不灭的心	容量未知



神宫寺三郎 主人公

本作的主人公。国际企业“神宫寺集团”总裁神宫寺晴彦的三子。以在纽约担任侦探助手的经验为基础,开设了神宫寺侦探事务所。是个烟鬼,喜欢一边抽烟一边思考。

《侦探 神宫寺三郎》因其紧凑的情节和优秀的剧本赢得了大量FANS的支持,成为了著名的长寿系列游戏。此系列的最新作如今已决定登陆NDS。这是一款讲述私家侦探神宫寺三郎挑战各种疑难案件,不断进行推理的冒险游戏。本作搭载了全新的系统,请大家一边体验大大增强的游戏性,一边解决棘手的案件。

[侦探 神宫寺三郎]系列是什么?

神宫寺系列是在87年登场的推理冒险游戏。发售了任天堂和PS等多种版本,共累计销售200万张以上。

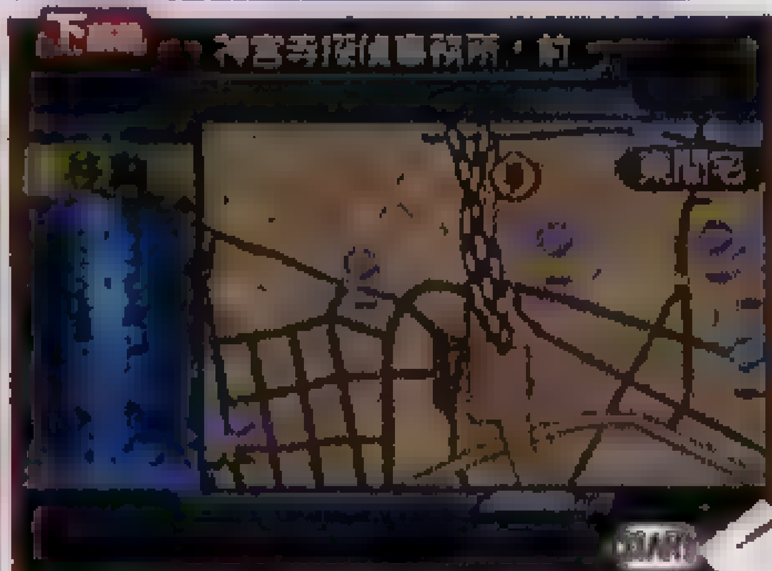
用冷静的推理来解决事件吧



↑主人公神宫寺三郎,拥有超群的行动力和过人的观察力。在任何时候依靠他的能力都可以解决棘手案件。



冷静下来思考



↑本作的舞台是神宫寺侦探事务所的所在地新宿。顺便一提,在下屏幕中会显示选项和整个地图。使用触笔移动,前往目的地。

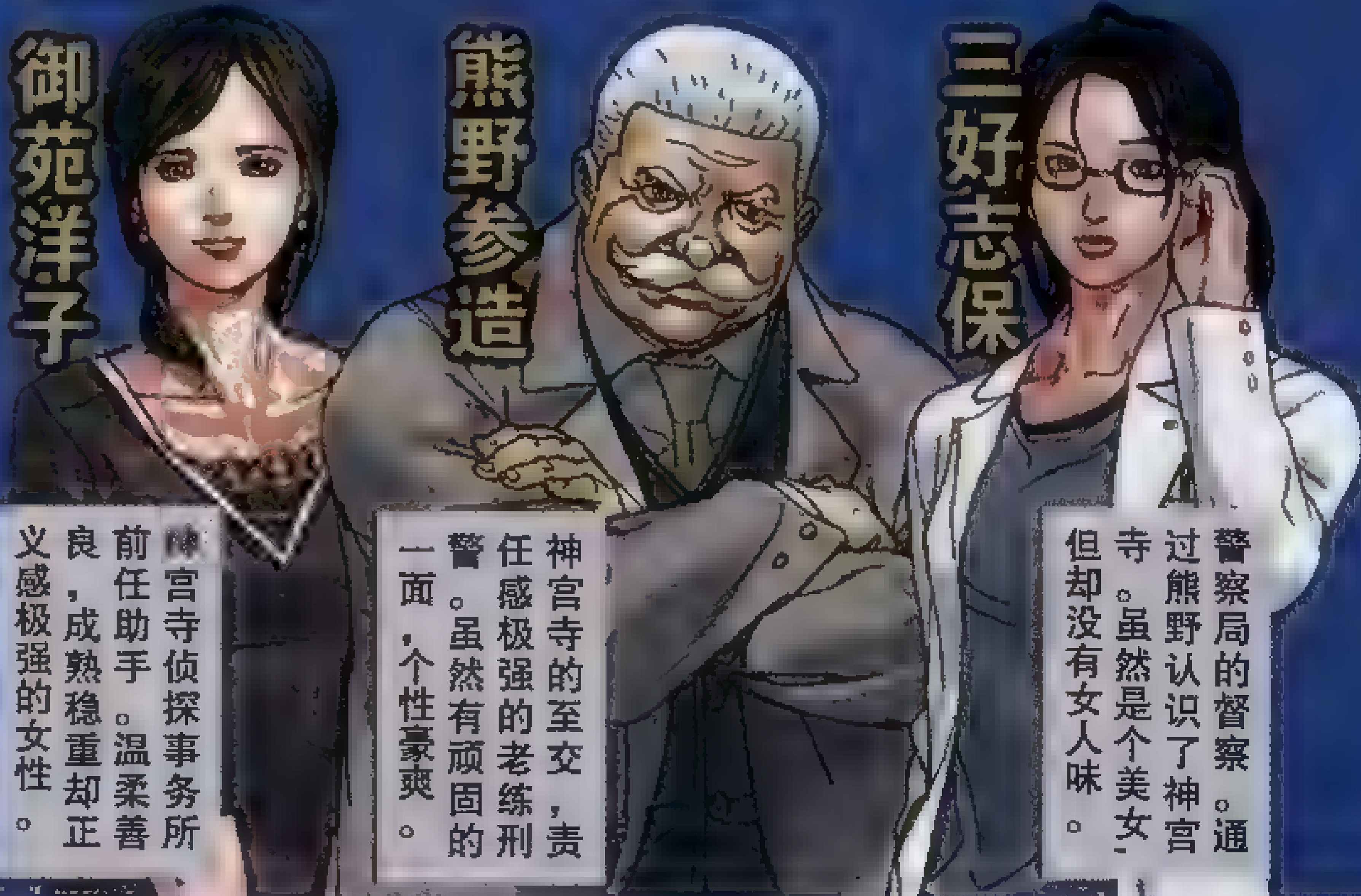
←神宫寺经常边吸烟边集中精力进行思考。在抽烟的过程中慢慢理清案件的头绪。

以20年前的诗为开端发生的悲伤事件

STORY

某日,事务所里到访了一位名叫松田武史的男子。他委托调查妹妹德永纱织20年前自杀的原因。听到事件过程的神宫寺接受了委托。随着调查的逐渐深入,在德永纱织生前写的诗中,发现了隐藏的词语。但是委托最后却意外结束了。无法释怀的神宫寺正好从小学校长伏见妙子那里接受了调查小学校内备用品损坏事件的委托。而这个学校就是20年前德永纱织自杀的地点。但是当备用品损坏事件被解决的时候,却又发生了新的案件。当年与德永纱织是同年级的老师从学校的屋顶上坠落了。穿越20年的时光,事件仿佛又得到再现。神宫寺将一步步解开复杂而又相互纠缠的事件,一连串隐藏的真相逐渐展现在眼前…

某日,一位名叫松田武史的男子来到侦探事务所。神宫寺因为接受了他的委托而被卷入了棘手的案件中。详细的故事请看左边的剧情介绍,在这里先给大家介绍相关的主要人物。



御苑洋子:神宫寺侦探事务所前任助手。温柔善良,成熟稳重却正义感极强的女性。

熊野参造:神宫寺的至交,责任感极强的老练刑警。虽然有顽固的一面,个性豪爽。

三好志保:警察局的督察。通过熊野认识了神宫寺。虽然是个美女但却没有女人味。

林楷	别人一期上两页,我上一次就好了。
读者资料	男,18岁,广东省潮州市湘桥区西荣路雅致家园A栋二梯702,521021

采用两项新系统！

登场人物的重要的证言会不断让真相浮出水面。确凿的证据则会揭穿嫌疑者的谎话。无论是证言还是证物都是揭露事件真相不可欠缺的重要因素。在本作中，采用了可以搜寻证物和证言的新系统。在这里我们要给大家详细介绍这两个新系统！

新系统1 搜索系统登场

随着游戏的进行会碰到是否对事件进行深入调查的重要场面。这时在下屏幕会出现“搜索命令”选项，选择这一项就会进入搜索系统。之后用触笔点画面内的可疑地方，该局部就可以放大显示，可以进行详细的调查。搜索出重要的证据，使其成为解决案件的线索吧！

碰触游戏画面 努力找出与案件有关的线索！



↑搜索系统可以对可疑的地方进行搜索！



→顺便一提，用方向键也可以移动箭头。

可以展开更详细的调查！

←触到并排的独轮车的话，就会出现详细的说明。

调查每一个角落！

新系统2 对话剖析系统

对话剖析系统是考虑到谈话对象的人品和性格来进行对话，进而从对方那里得到情报的系统。首先，可以碰触对方在表情和服装上让人感到可疑的地方，这时会出现相关的选项。能够看穿对方的心理状态并据此选择确切的选项，就能打听出重要的情报。但是如果做得太过就有可能会引起对方的反感，不仅得不到情报，还有可能会被轰走。因此玩家请一定注意这点，慎重地进行对话侦察吧。

设法打听出重要的情报！



←从穿着和举止等等，对可疑的地方进行探索吧！

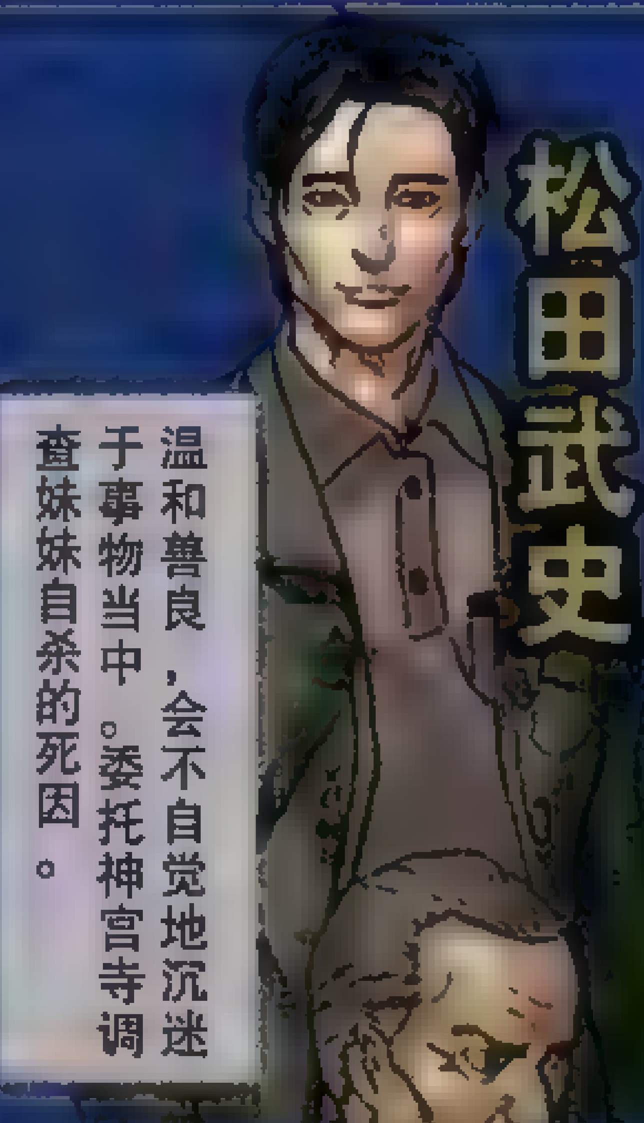
解读对方的心理 一对一的较量！



↑神态如此紧张，果然隐藏着什么事吧？

←对紧张的松田显示出的选项。请仔细考虑松田的性格和心理状态进行选择。

事件的真相到底是什么？



松田武史

温和善良，会不自觉地沉迷于事物当中。委托神宫寺调查妹妹自杀的死因。

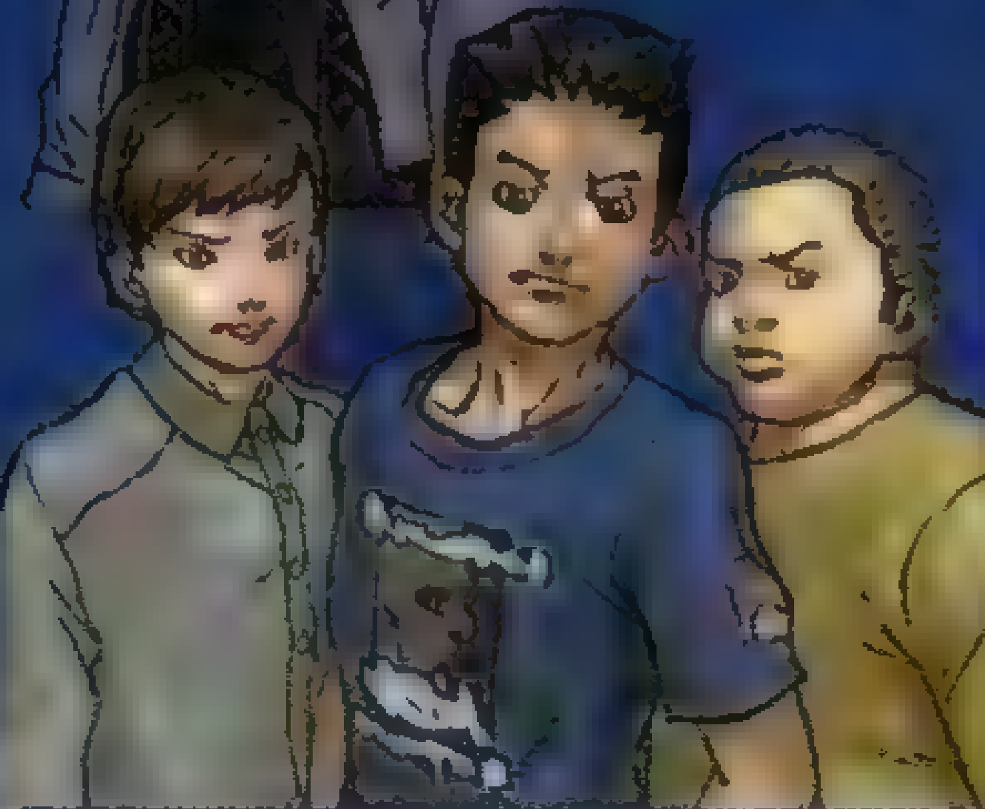


伏见妙子

新宿中央小学的现任校长。委托神宫寺来解决学校内的备用品损坏事件。

松田武史

年纪虽然大，但却是担任柔道教练的猛男。言辞生硬与外表一致。



伙伴（？）三人组

就读于备用品损害事件的新宿中央小学的学生。4年级的伙伴3人组。他们的出现会带来什么线索呢？

收录手机版游戏

《侦探 神宫寺三郎》系列在家用机平台上广受好评，之后又推出了手机版本的游戏。《侦探 神宫寺三郎DS 不灭的心》从大量的手机版游戏中选择了五个非常有意思的收录其中，而且还可以玩到六款改变了风格的《谜之事件簿》。顺便一提，《三郎和不可思议的茶话会》NDS版是原创作品。



↑在《谜之事件簿》系列里可以感觉到和本篇里完全不一样的有趣气氛。还有性格和本篇截然相反的各种人物。那么，又会发生什么事件呢？

徐巧仪	边角栏每页都有，真好！不过我寄出了那么多回函，书上都找不到！给我，给我存在的证明吧！
读者资料	女，12岁，广东省增城湘江路44号402号，511300

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

NDS	Tecmo	2008年3月20日
	ACT	1人/5040日元
	忍者龙剑传 龙剑	容量未知



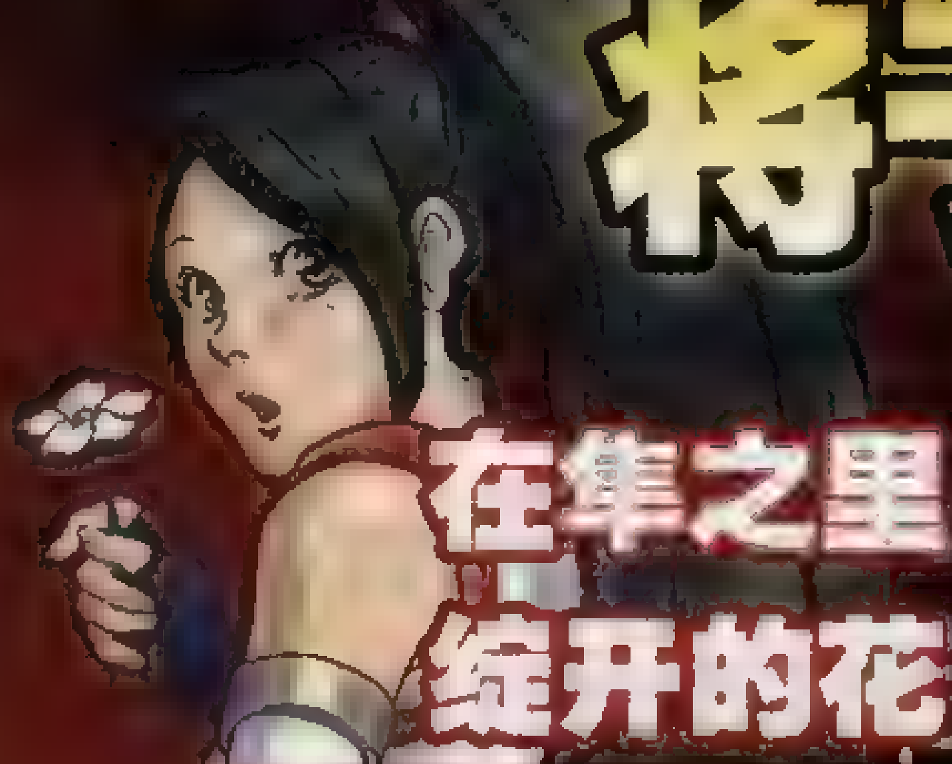
主角 隼龙

龙之一族的末裔，正在尽全力复兴因为“黑龙丸事件”而遭受毁灭的隼之里，龙手握传说中的刀“龙剑”再次投身到战斗中。

用华丽的剑术斩除全部邪恶！

3月20日，忍者龙剑传将于NDS上隆重登场

这是一款用触笔操作移动和攻击，打倒各种各样敌人的忍者动作游戏。游戏画面逼真流畅，人物感情丰富多彩。

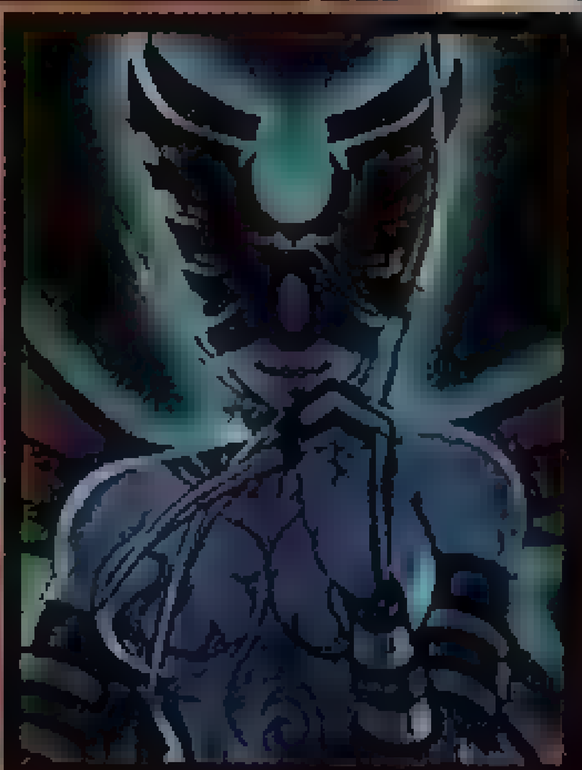


在隼之里绽开的花

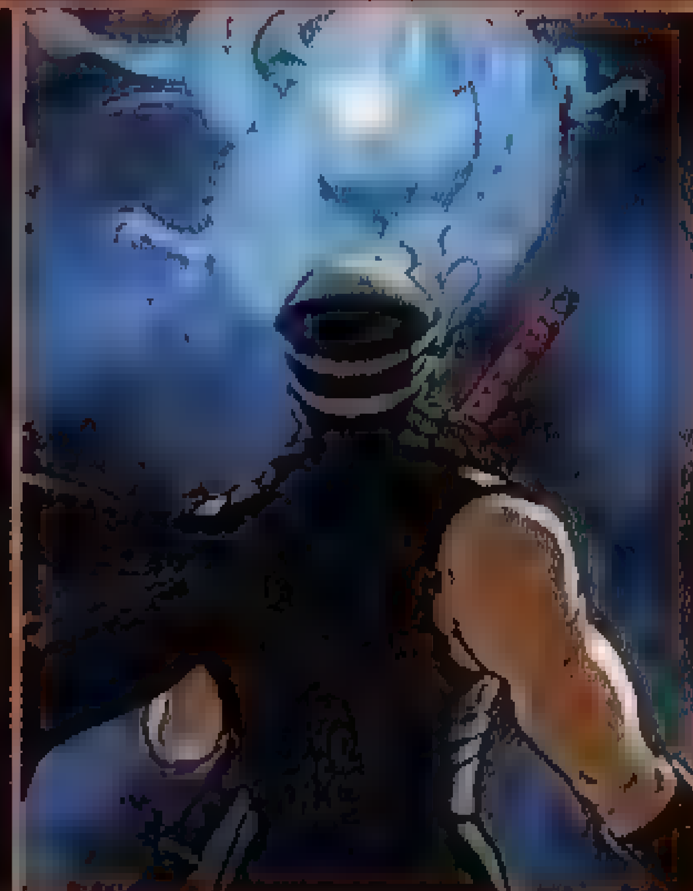
女主角 红叶

至今还在隼之里进行修行中。性格温柔善良，非常喜欢花。虽然还在修行中，但是天生却拥有成为优秀忍者的良好素质。









←↑面前出现的是太古时代的重鬼卿，他所率领的魔神族其真正的目的是……

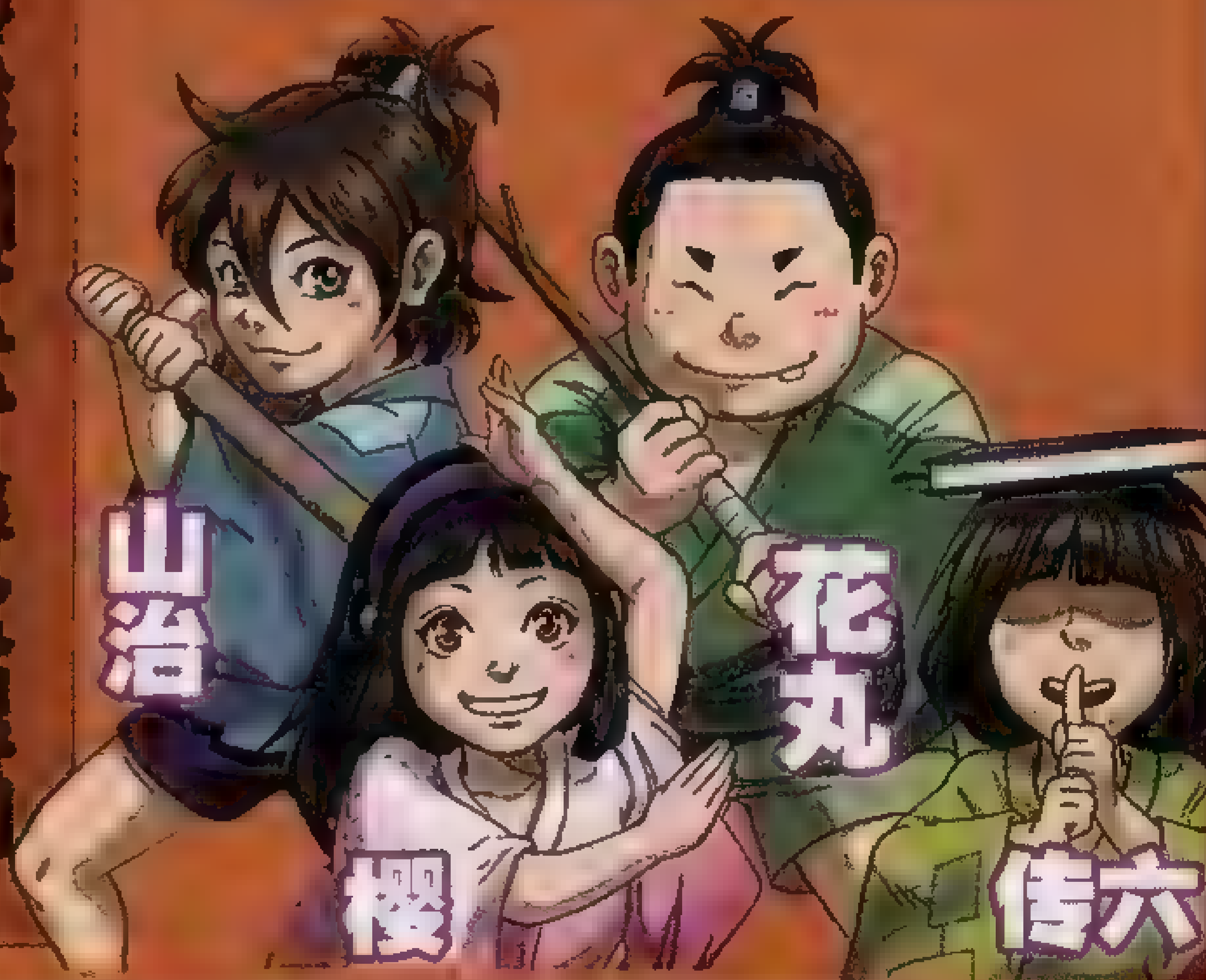
重鬼卿袭击了红叶！

使用触笔把敌人杀个片甲不留！



支持龙和红叶隼之里的可爱的孩子们！

在隼之里有支持着龙和红叶的可爱孩子们。他们从上次的黑龙丸事件当中幸存下来，同时也是未来隼之里未来的希望。



蒲昭昀　我可怜的PSP，每次我玩某个游戏失败几次，就会被我暴打……
读者资料　男，18岁，山东省平度市第一中学2005级13班，266700，QQ719767295

用触笔爽快的战斗！

本作是在NDS上用触笔进行游戏操作。用触笔连续在屏幕上点击敌人，或者用触笔在屏幕上划线，就可以进行攻击、跳跃、移动等等多种动作。游戏操作起来十分简单，轻松就可以上手的操作方法让游戏充满了乐趣，在这里我们给大家详细介绍龙的多种动作及忍法。一起拿起手中的触笔，在忍者的世界里开始冒险吧！

移动

↓用触笔点想去的地方，龙就会向目的地移动，而且还可以向高处跳跃。



攻击

被敌人包围时可以上跳！



←用触笔从下向上划一条直线，龙就可以跳起来。

↓在跳起的过程中，从上向下划一条线。



空蝉切

←龙下落之后，可以把周围的敌人全部踢飞，这一招就叫做空蝉切。

忍法发动！

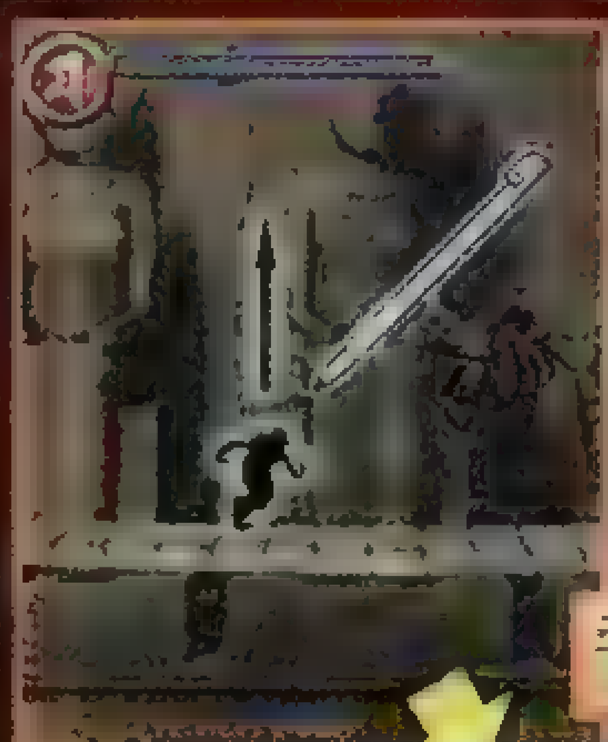
如果用触笔点击在上屏幕出现的梵文，下屏幕的画面就会进行切换。这时快速地把梵文写下来，就可以发动忍法，会给予画面内的敌人巨大伤害。



↑在画面内显示的梵文用触笔写出，就可以发动忍法，把画面内的敌人一扫而光！

飞燕

↓跳起的过程中，用触笔向左右划直线。快速的纵身跳起对空中的敌人攻击！







BOSS的对决

在游戏的结尾，巨大的魔神军团在等着龙他们。BOSS的快速移动加攻击可以给大家造成很大的伤害！



→长得像人，却拥有大手的魔神。用锋利的爪子向龙发动攻击。

张士钊　马上要一模考试了，希望小编们祝我取得好成绩。（不知是否来得及，但还是祝你考试顺利）
读者资料　男，18岁，吉林省吉林市第一中学05级21班，132000，QQ531690197



めっちゃ！太鼓の達人DS 7つの島の大冒険
なな しま だいぼうけん

NDS	NBGI	发售日未定
	RAG 1~4人/5040日元	
太鼓达人DS 七岛大冒险	容量未知	



用鼓槌触笔

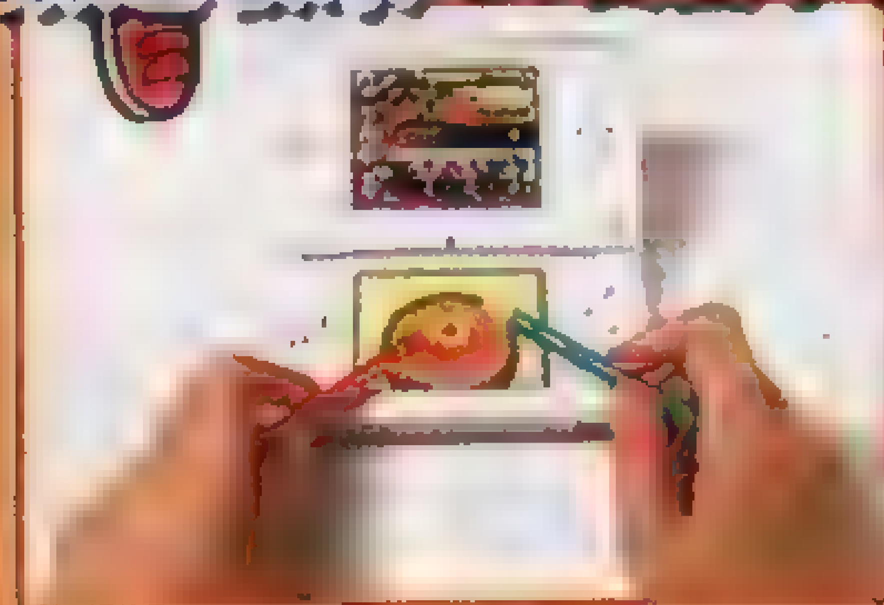
捆绑发售神秘道具触笔槌

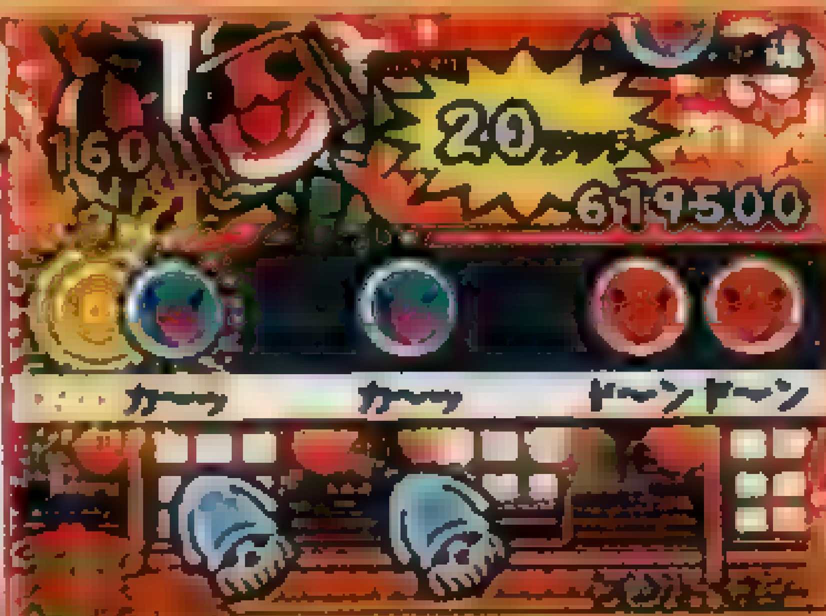
与前作《太鼓达人 触控音乐祭！》相同，本作也同时捆绑发售专用的触笔！而且据说本作中还同时捆绑了谜之道具。道具十分引人注意哟！！

基本 用鼓槌触笔敲击太鼓咚！

游戏的方法非常简单！如右图，要根据上屏幕移动的音符，用鼓槌触笔在下屏幕敲击太鼓。而且还要根据音符的不同种类改变敲击位置，大家可以演奏出动听的乐曲？

预定收录50支曲子！



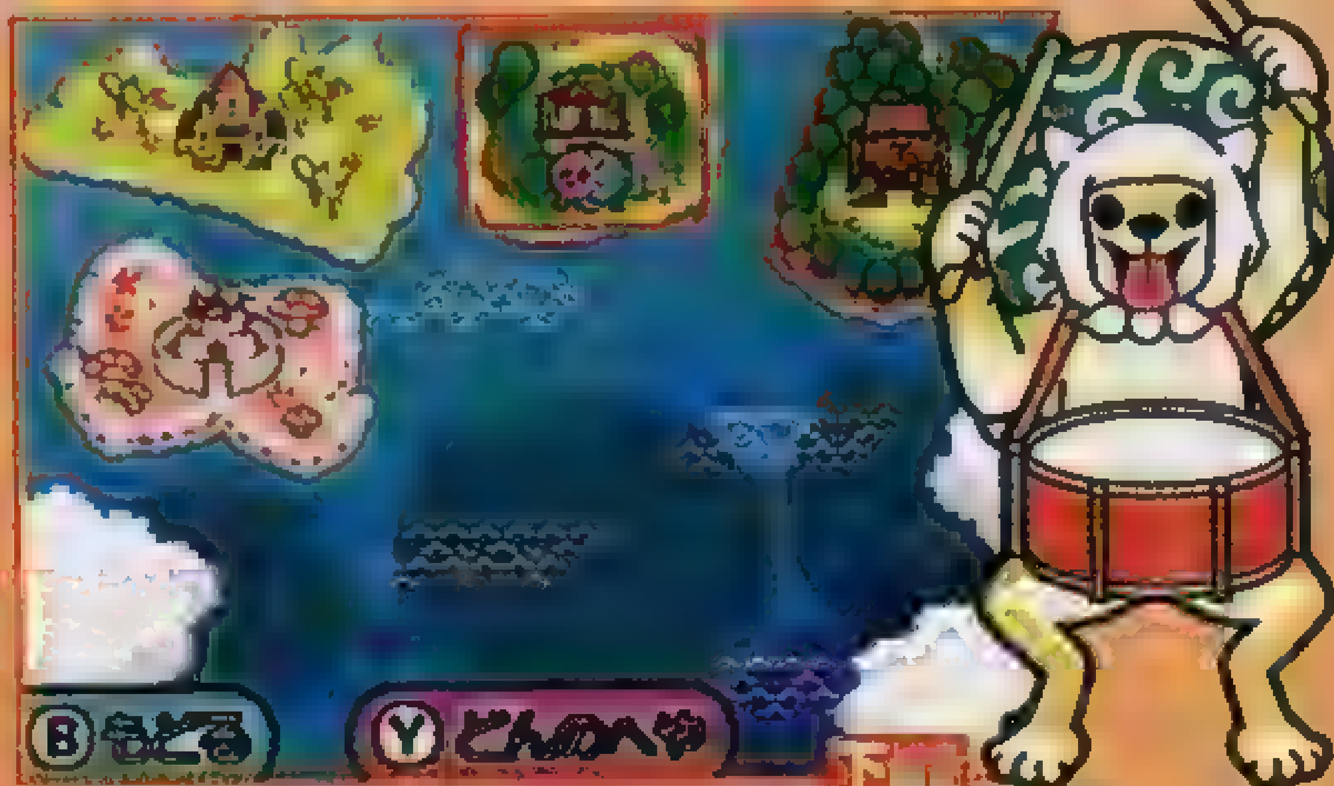


↑前作的乐曲加上新加入的乐曲总共预定收录50支曲子。容量惊人！！

新模式也将登场了咚



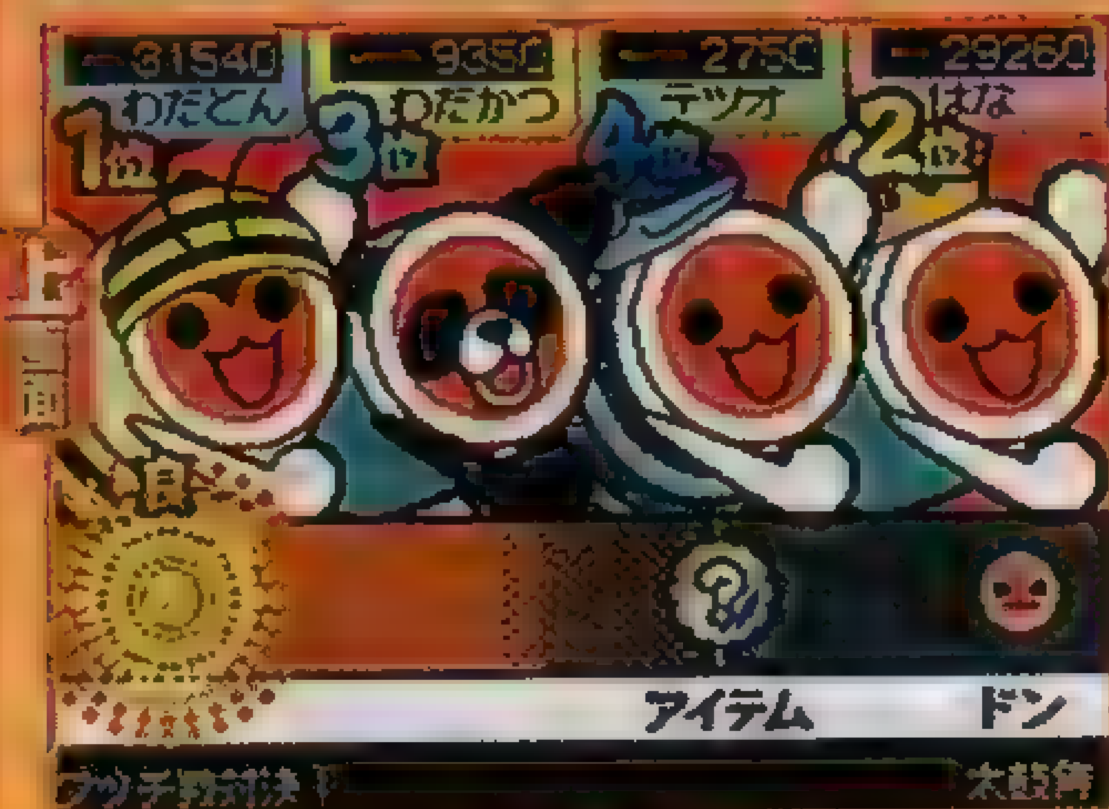
←"道场模式"中的菜单画面。难度分"甜味"和"辣味"两种。让我们一起来先试试玩"甜味"！



增加到7个地域了咚？

↑在7个岛之间展开的大冒险乐趣无穷！全部岛都进行冒险后就能成为太鼓达人？

对战 最多可以4人同时享受乐趣咚！



通信对战的乐趣是本作的巨大魅力。对应NDS游戏下载，只要一张游戏就可以进行多人对战。

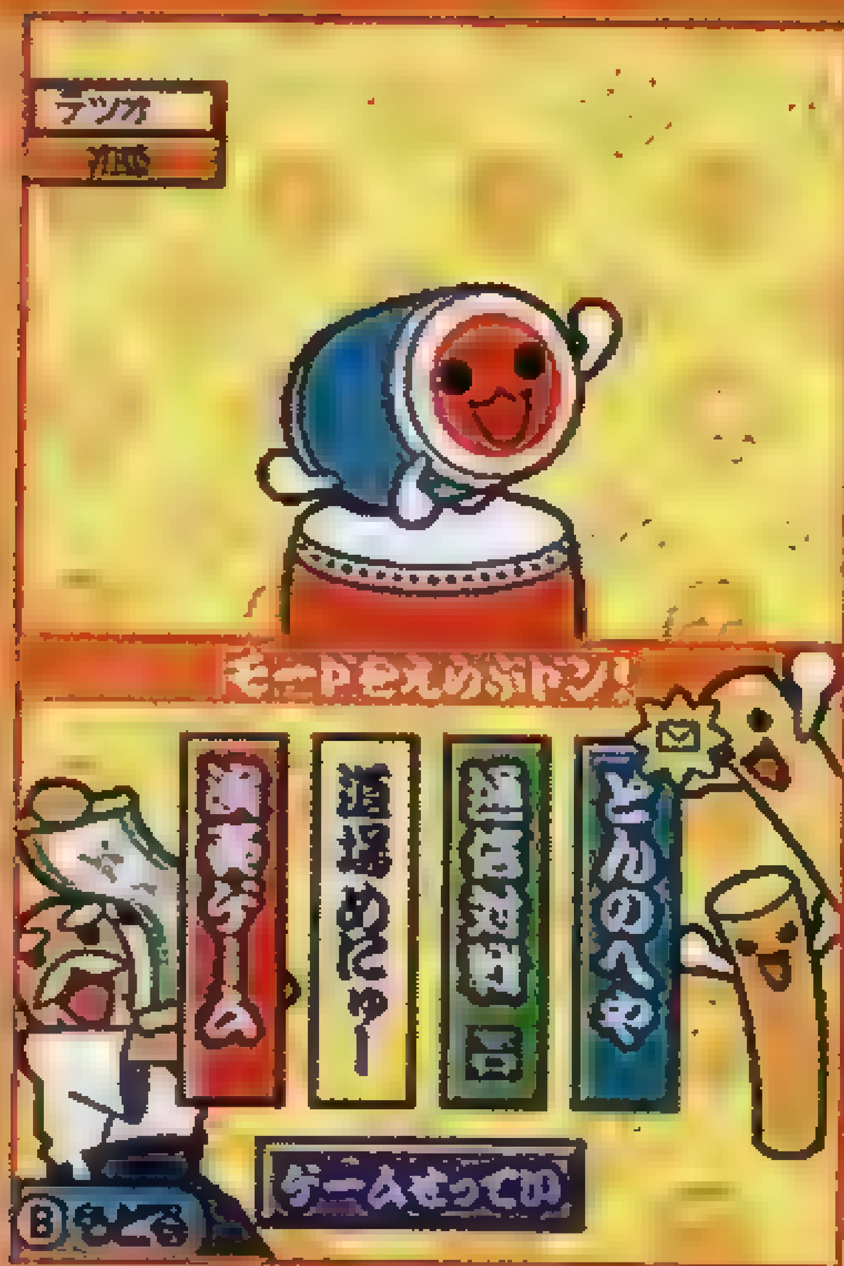
轻轻松松就可以让大家都享受到太鼓的乐趣。

向着目标勇往直前咚！

↓在岛上冒险的话，不仅可以和太鼓的伙伴们对话，还能触发和对手一决胜负的事件。



何江	游戏中自有公道，玩过总有味道！
读者资料	男，18岁，广西壮族自治区贵港市贵港高级中学0613班，537100，QQ315023313



用触笔演奏太鼓的动作系列游戏《太鼓达人》终于在NDS上全力登场了。不仅无论何时，无论何地都可以享受到演奏太鼓的乐趣，同时还追加了一个人进行游戏的“道场模式”。在7个岛的全新舞台上，一边和太鼓里的人物进行对话，一边展开决战的大冒险。战胜每个充满个性的对手，克服困难勇敢前进，成为制霸所有岛的太鼓达人！



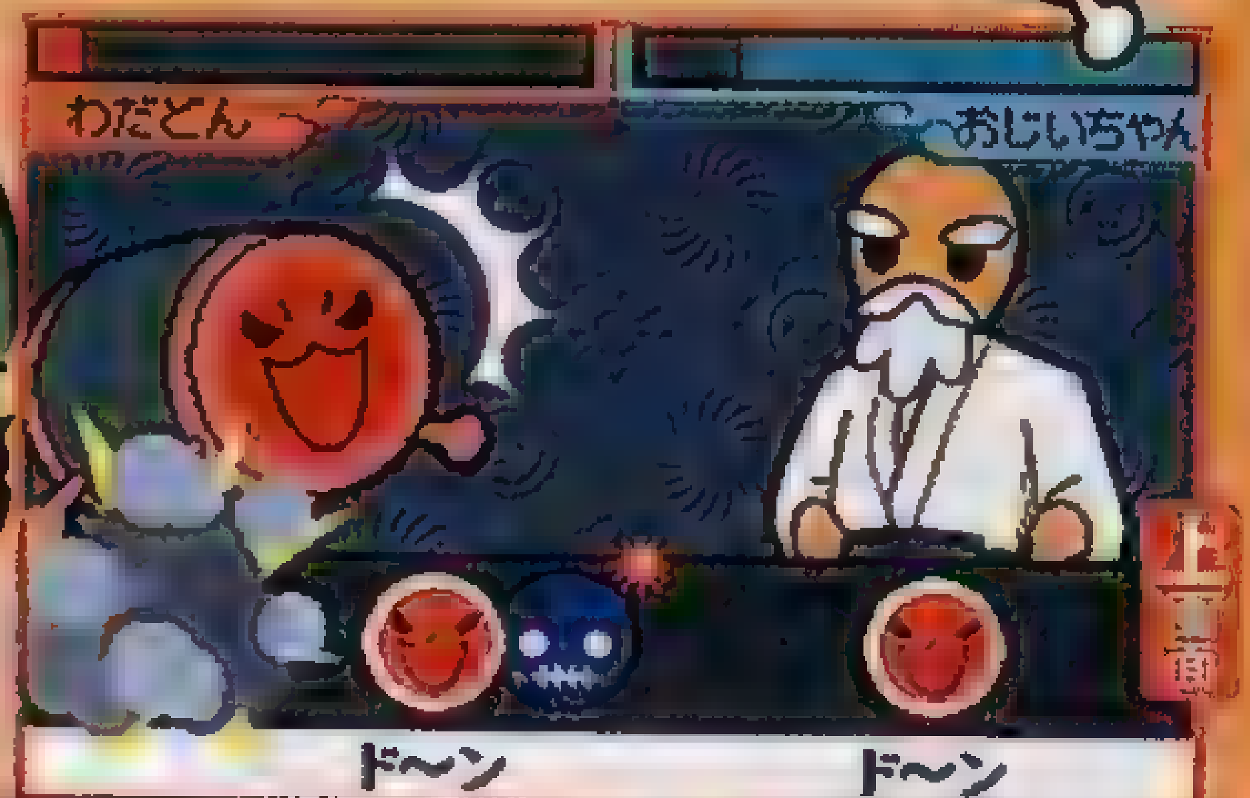
↑在卷物中既有隐藏的音符也有炸弹音符，丰富多彩的陷阱。

一起展开七岛大冒险咚！

把等待接受太鼓咚挑战的对手用音符攻击全部干掉！

请注意进入到白热化的BOSS战咚！

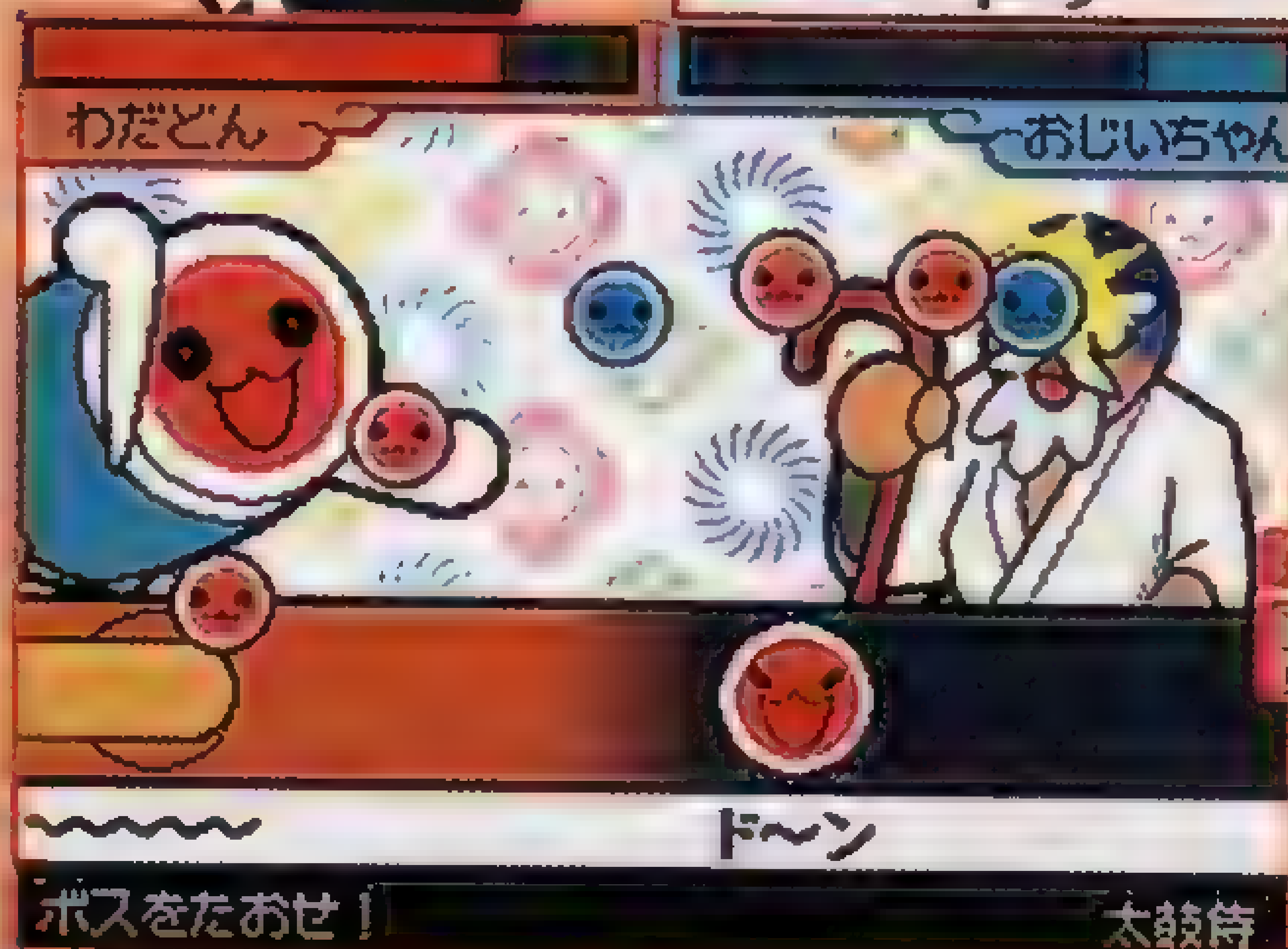




魂值



题目　演奏曲目



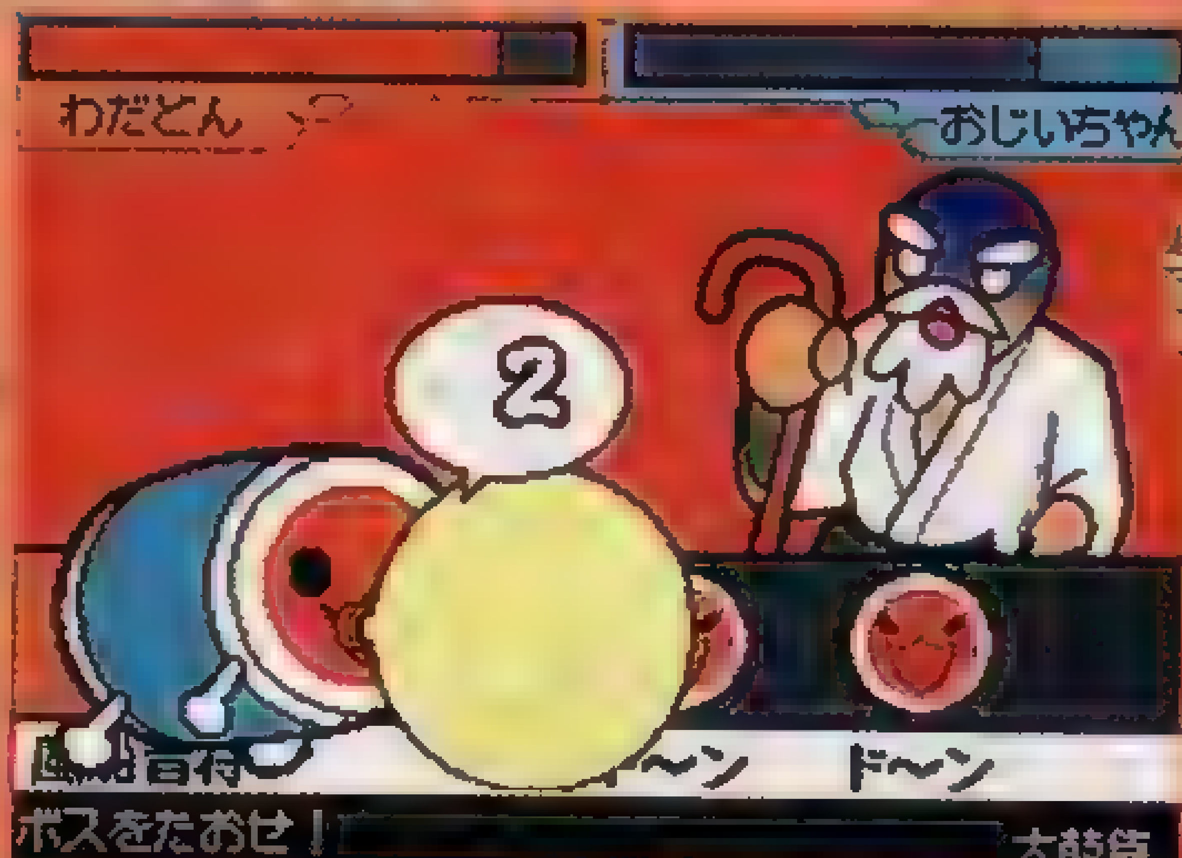
用音符攻击对手咚

←如果准确的敲击音符，就可以减少老爷爷的魂值。用连击可以一气取得胜利？

减少对手的魂值咚！

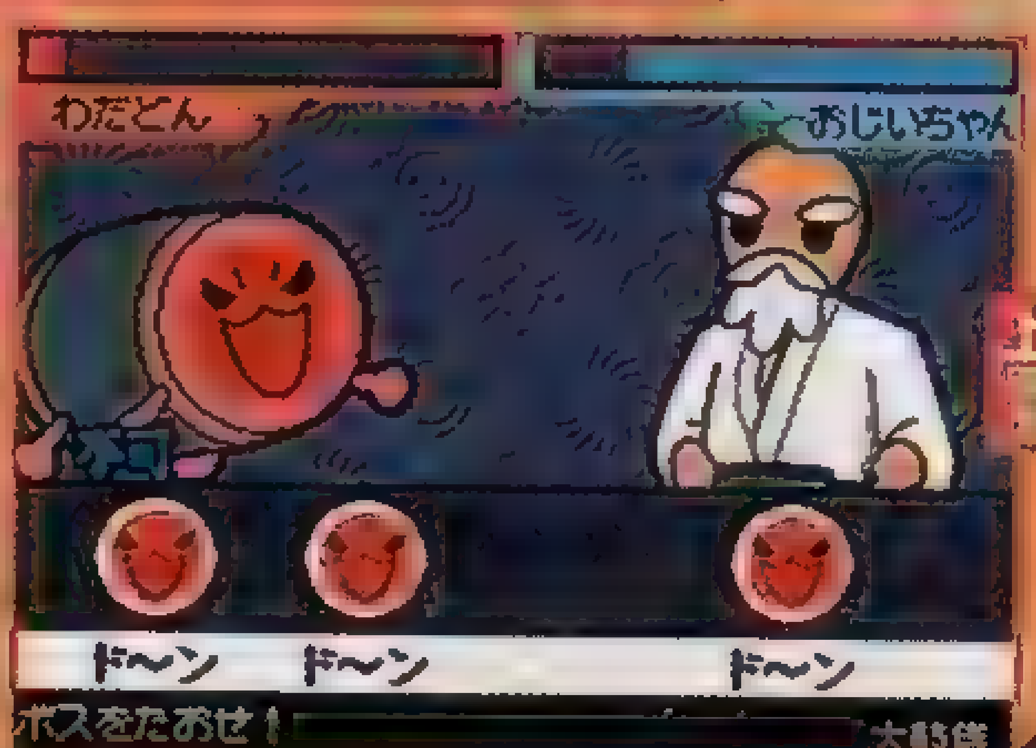
↑在画面上显示着魂值。演奏结束的时候，魂值多的一方就会获胜！





用丰富多彩的攻击赢得胜利咚！

↑熟悉的气球音符也登场了。连续击打太鼓，可以给对手巨大的伤害！



没击准的话会受伤的咚！！

↑如果不按照旋律进行敲鼓的话，太鼓咚的魂值可是会降低的哟。



本作还搭载了全新的“道场模式”咚！

C2	太鼓达人FAN来加我吧！
读者资料	男，河北省香江一中高二（23）班，065400，QQ616453351






率领着雷门中学弱小足球队的队长元堂守和足球天才豪炎寺修也。这两个人的相遇场面大家可以在动画部分看到。一定不要错过啊！！

NDS	LEVEL 5	2008年春
	RPG	1–2人/价格未定
闪电十一人		容量未知

一次公开《闪电十一人》的全新要素！

为大家介绍到目前为止已确定的全部要素！

本作是一款融合了收集和育成等因素的足球RPG。主要内容讲的是队长元堂守通过不断招募和训练新队员，使弱小的雷门中学足球队最终成为最强足球队。可以成为同伴的角色达到了1000人以上！而且收集到的队员，可以通过无线通信和朋友们进行交换。比赛全部是用触笔操作的。本作采用了大量独特的系统，比如在画面上显示着指挥战斗的选项。而且根据角色的不同还可以发动不同的必杀技。在融合了这些要素的比赛中不断取胜吧。



《闪电十一人》是由 LEVEL 5开发，融合了RPG要素的热血足球游戏。本刊为大家公布的是最新确定的人物和必杀技等内容，关于本作的最新情报这次全部要进行详细的介绍。而且也会向大家公开从LEVEL 5的那里获得了特殊情报。任何一点都不要错过啊！

公开雷门中学足球队的房间

在这里向大家公开了作为玩家据点的雷门中学足球队房间。队长元堂来到休息室却看到了完全沉浸在游戏和漫画中的队员们……。怎么才能让他们充满干劲呢？



↑听到要和足球界最强的帝国学园比赛，大家无法掩饰自己的惊讶。

打开房间的门元堂看到了难以置信的景象

←元堂推开门，看到沉浸在游戏中的队员们。这样怎么进行比赛啊…

完全没有干劲的队员让元堂惊呆了

→大家只顾着玩。这样的队伍怎么去比赛，这不是在开玩笑吗？

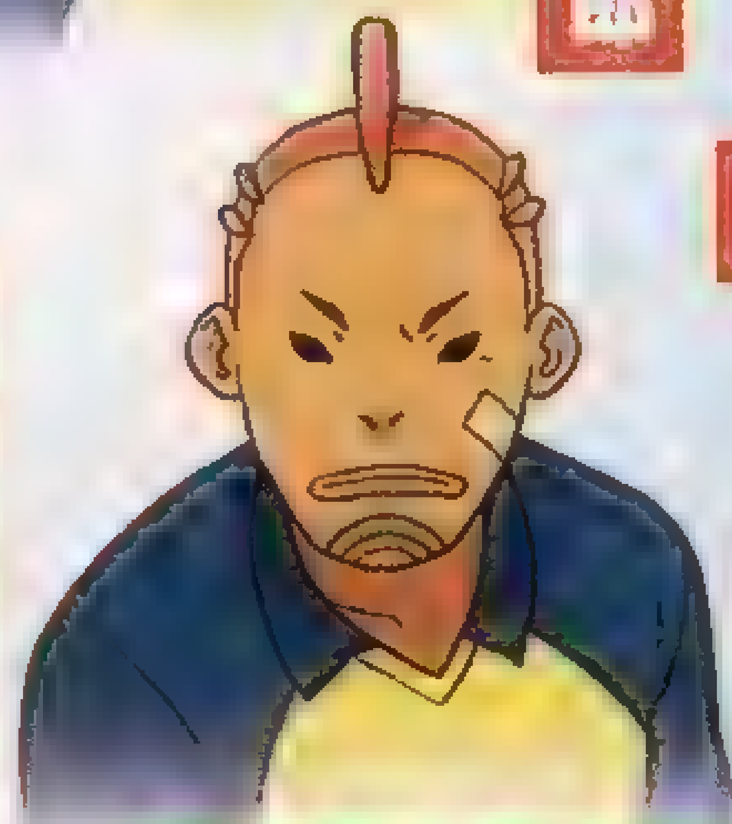
雷门中学足球队新成员的介绍

最新公布的是雷门中学足球队其中5名成员的情况。而且这回还公布了全部足球队员的姓名。











郭鲲鹏 一叶一菩提，一机一世界，这是一个神奇的世界，它等待着我们去大显身手！
读者资料 男，16岁，北京交通大学学苑公寓7号楼311室 100044 QQ454021422

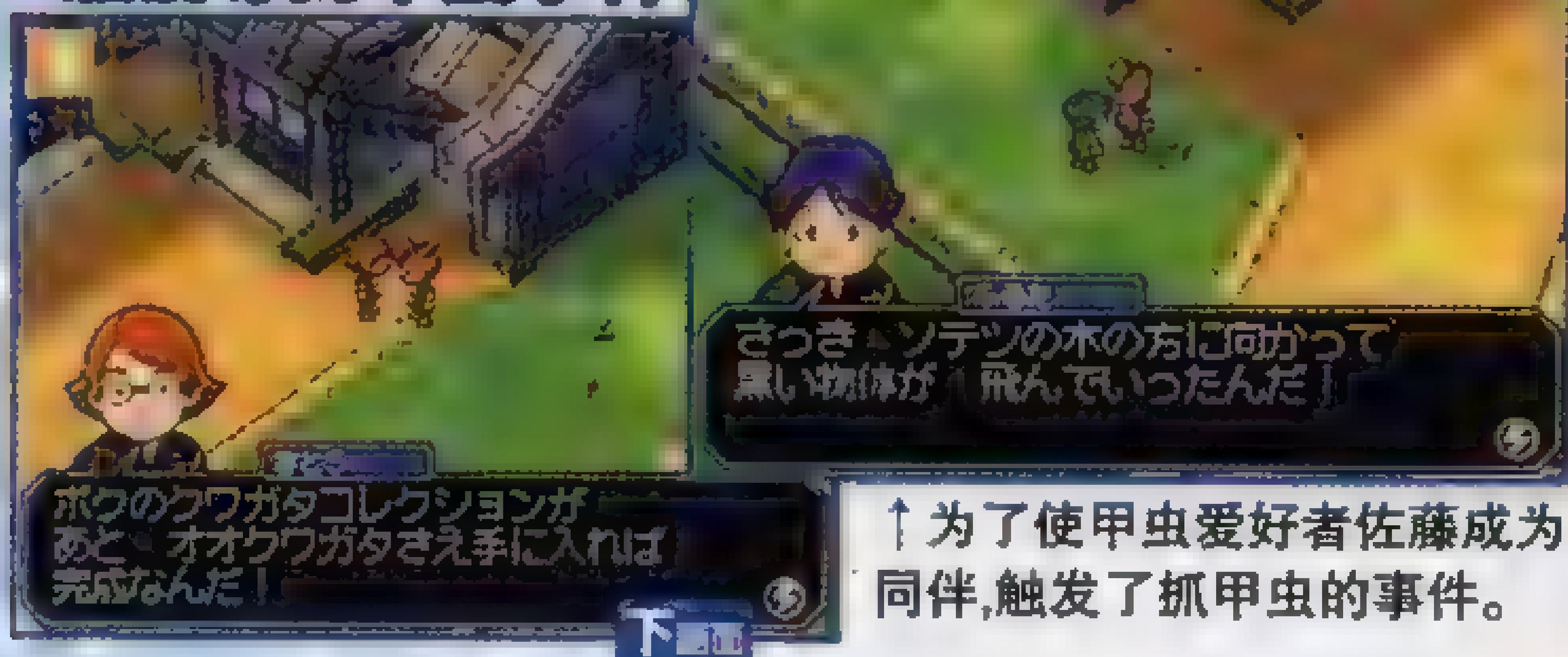
用实例向大家详细说明故事模式中增加伙伴的方法！

在故事模式中与学校内和城镇中雷门中学的学生们对话，就有可能触发各种各样的事件。如果能解决这些事件，事主就会加入到雷门中学的足球队。在这里给大家用实例来说明增加队员的方法。这组照片是为了使喜欢收集甲虫的学生成为同伴，而触发的寻找大甲虫事件的画面。元堂从其他的学生那里可以收集到关于大甲虫的情报，让我们出色地完成寻找大甲虫的事件吧。



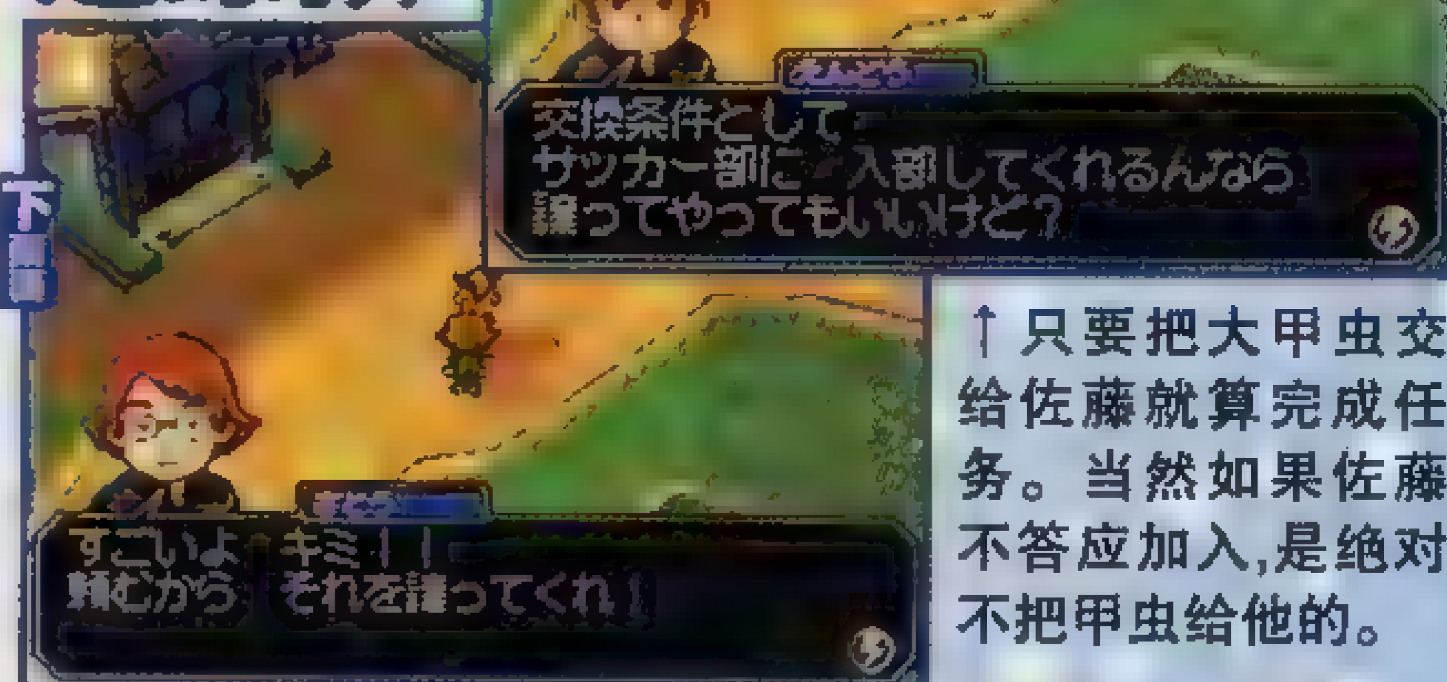
←元堂从其他学生那里得到了甲虫的情报，不放过任何角落仔细地寻找着大甲虫！

为使佐藤成为同伴触发寻找甲虫事件



↑为了使甲虫爱好者佐藤成为同伴，触发了抓甲虫的事件。

交换的条件是加入足球队



↑只要把大甲虫交给佐藤就算完成任务。当然如果佐藤不答应加入，是绝对不把甲虫给他的。

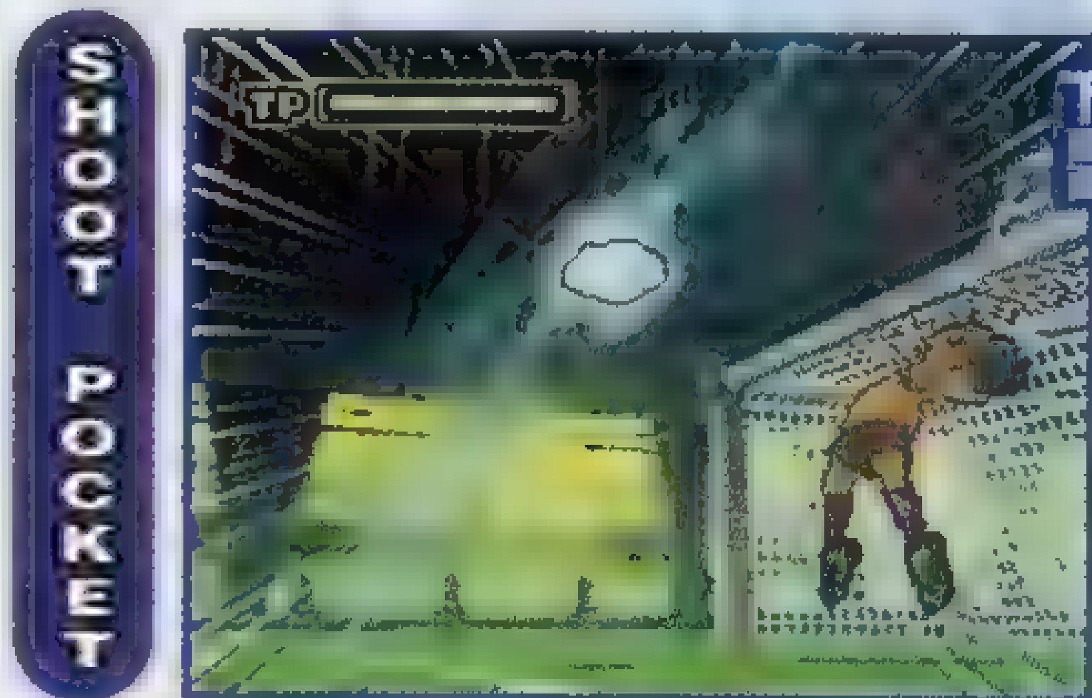
雷门中学足球队的众多成员



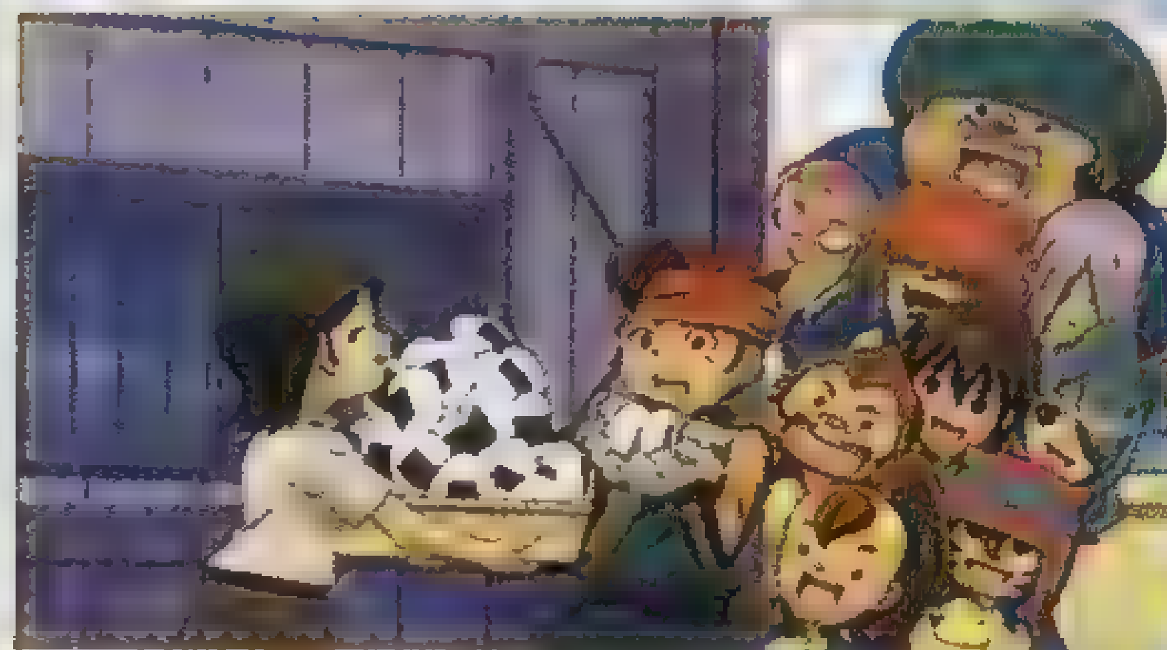
公开最新的必杀技和动画场面！

在这里给大家呈现的是最新确定的一部分必杀技。这次介绍的是在球门前利用气之壁阻止进球的守门员必杀技“SHOOT POCKET”，而守门员还有另一个必杀技是把飞来的足球用无数幻影踢出去“PHANTOM SHOOT”，无论发动哪一个必杀技都能看到超级华丽的表演。另外这次还公开了一部分动画场面。下图就是本作开场动画中的画面。

SHOOT POCKET


←用气之壁使射门完全无效。如果发动这个必杀技的话，就什么样的射门都不用怕了？

美丽的动画部分


↑照片是开场动画其中的一幕。元堂接过青梅竹马的经理木野秋送来大量饭团的模样，应该稍微笑笑嘛。

秦欣　歃血为盟！指河为誓！我等效忠！永顶PG!
读者资料　男，14岁，湖北省武汉江岸区连城村C2栋2单元102号 430012 QQ272349809



两名主人公编织出动人的故事!

克罗德·C·凯尼
Crawd c. kenny
声:浪川大辅

仅19岁就晋升至少尉的银河联邦精英军官。父亲是身为银河联邦的提督英雄罗尼耐斯。由于父亲过度的期待和周围人的嫉妒,不仅对自己的实力完全没有自信,反而有些叛逆。

蕾娜·兰佛德
Crawd c: kenny
声:水树奈奈

生活在未开发的行星艾克斯佩鲁的阿利亚村,个性活泼的女孩子。因为和周围其他人的外貌不同,而且天生具有治愈能力,所以对自己的出身感到很疑惑。

98年在PS上发售的RPG名作,华丽重生了!



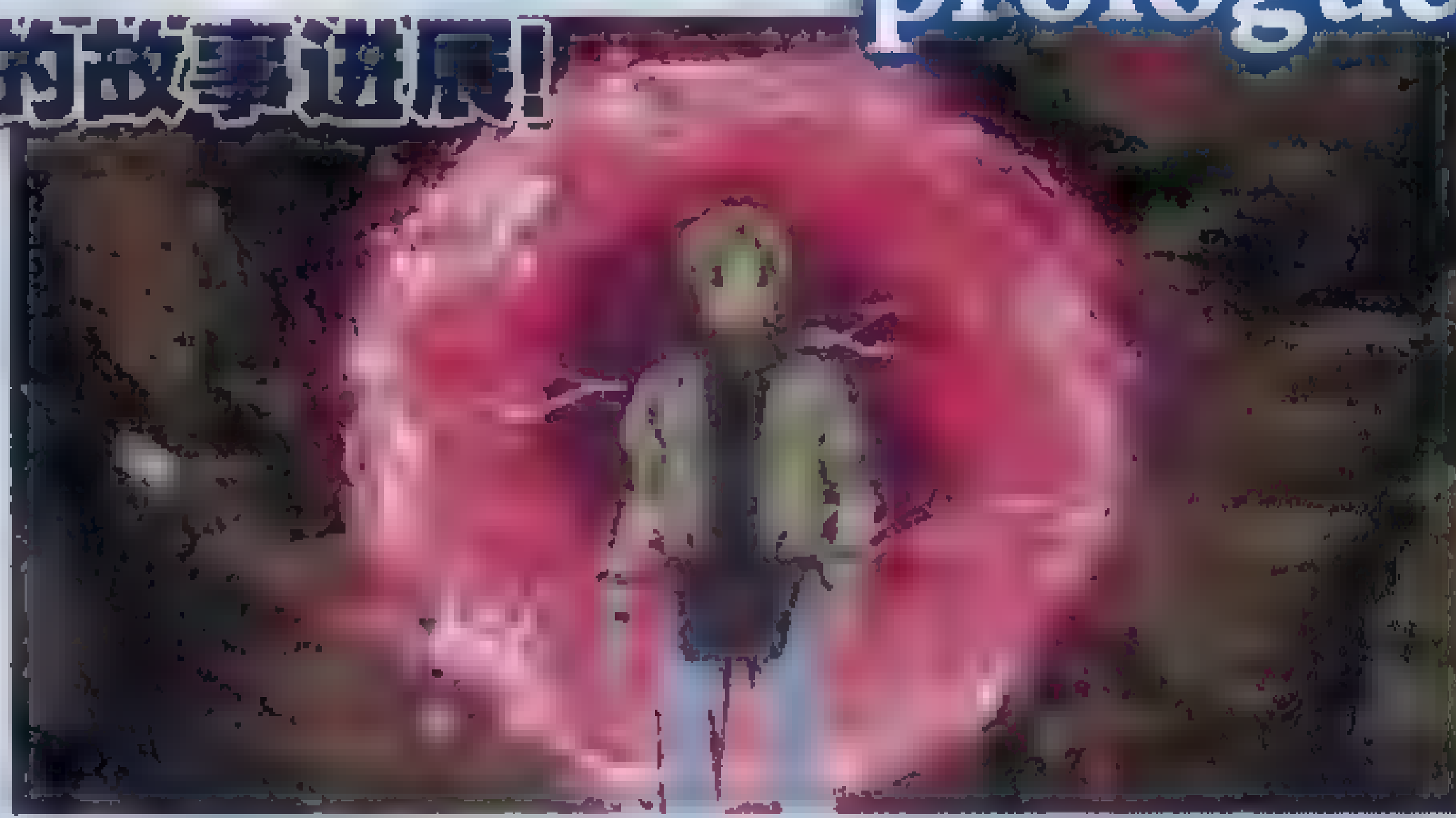
PSP	SQUARE ENIX	发售日未定
	RPG	1人/价格未定
星之海洋 第二次进化		容量未知



充满感动的冒险幻想剧在PSP上复苏了!!

因所选主人公的不同而有不一样的故事进展!

prologue



克罗德线 为了调查神秘能量场，克罗德和父亲一同来到行星米罗奇尼亚。发现了巨大建筑物的他，不顾父亲的阻止接近了神秘装置。就在接近的瞬间，伴随着一道刺眼的闪光，克罗德的身影消失了。

蕾娜线 未开发的行星艾克斯佩鲁。3个月前一块巨大的陨石落在了艾克斯佩鲁。之后开始发生魔物凶暴化的异变。生活在这个星球大陆南部阿利亚村的蕾娜，不顾母亲的反对，离开村子前往遥远的神护森林。

阿修顿个人的剧情

不假思索的阿修顿

两个人深深的牵绊

阿修顿有自己身体被双头龙侵占的经历,为此说出了与克罗德相遇之后最刻骨铭心的话,令人怀念的场面登场了!

迪亚斯全新的个人剧情

喜欢小孩子

蕾娜提议说去看望小孩子,迪亚斯一副跃跃欲试的样子。对这样的迪亚斯……蕾娜发现了迪亚斯令人意想不到的一面。

迪亚斯令人意外的一面?

林辰　考试考完心里就轻松了，就不用管考得怎样了，反正都定了，接下来就把掌机大餐都补完吧!
读者资料　男，17岁，上海市闸北区乌镇路119号，200070，QQ601556891



赛琳娜·朱莱斯

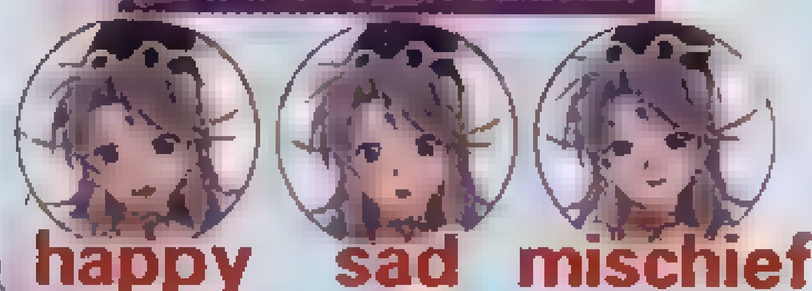
如果挑衅的话，一定要挑选对手，对意想不到的挑衅会感到迷惑

本作的特点之一就是随着故事的不断进展，队伍中伙伴的表情也会有很大的变化，这也正是本作的魅力所在吧。首先游戏中的人物全都是经过重新设计的，而且本作更有魅力的变化就是队伍中的一部分伙伴会有自己全新的个人事件。这次向大家介绍全新的系统和画面。

口头禅是“比起恋爱来对金钱和修行更有兴趣……”的魔法师小姐。虽然说喜欢穿暴露性感的衣服，但是身材也是超一流的。

声:中岛沙树

种族：艾克斯佩鲁人
职业：魔法师
年龄：23岁
身高：167厘米
体重：50公斤
生日：9月18日



赛琳娜的表情



↑习得火、雷、光等多个属性的攻击魔法吧。



迪亚斯·夫拉克

Dias Flac

我拥有的强大力量是保护自己的力量

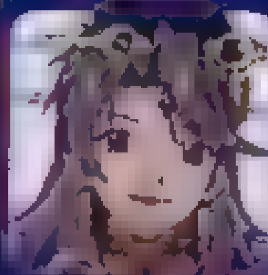
得意技是华丽的剑术



↑月牙形的冲击波“孤月闪”。从熟悉的“空破斩”开始，可以修得丰富的必杀技。

声:杉田智和

种族：艾克斯佩鲁人
职业：战士
年龄：25岁
身高：192厘米
体重：82公斤
生日：8月5日

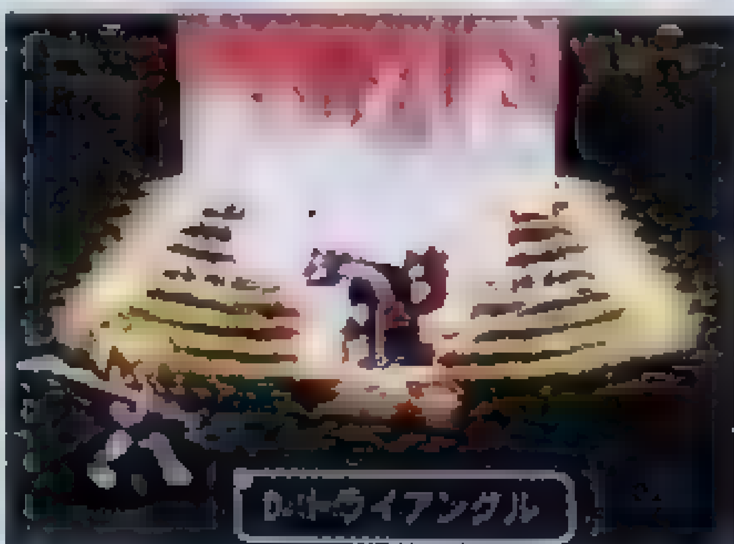


迪亚斯的表情

充满魅力的伙伴们，一同踏上冒险之旅

天生外表文弱，身后带有双头龙的年轻剑士，为人淳朴却剑术一流，使用融合魔法和二刀流的独特剑术进行战斗。

↓使用代代相传的魔法剑进行战斗。是值得信赖的战士系角色。



我和大家在一起的理由只有一个



阿修顿·安卡斯

ASHTON Anchors

声:石田彰

种族：艾克斯佩鲁人
职业：战士
年龄：20岁
身高：180厘米
体重：60公斤（加上双头龙的重量）
生日：9月28日

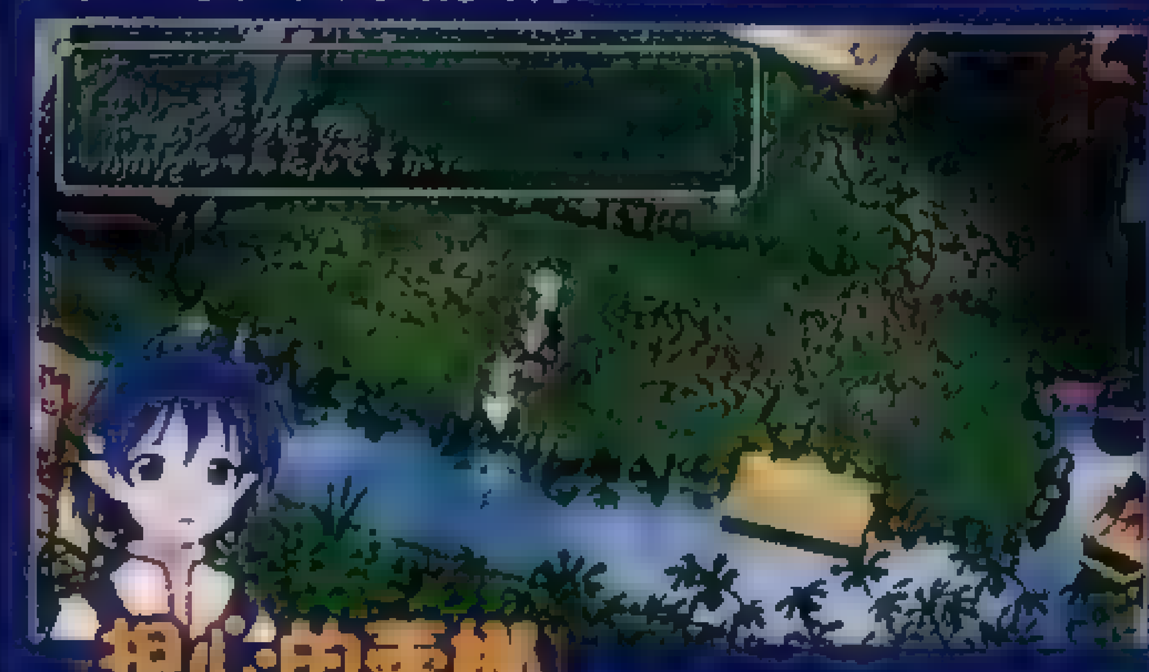
阿修顿的表情



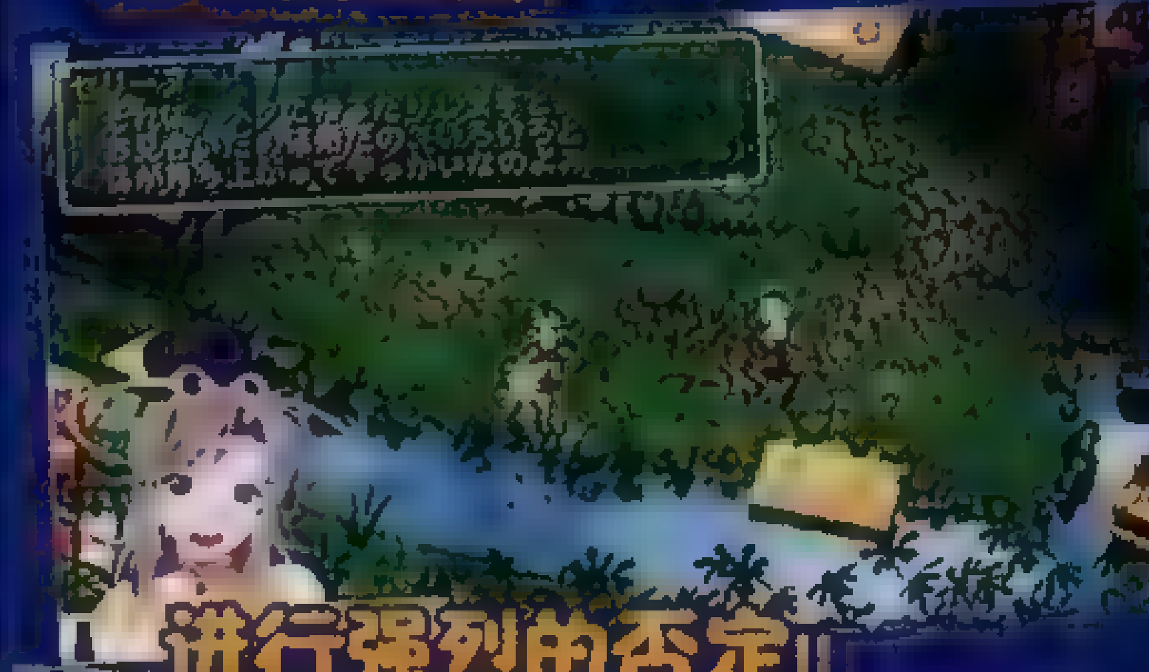
赛琳娜全新的个人剧情

和赛琳娜的对话

众人来到了蕾娜的故乡，勾起了赛琳娜对自己故乡的怀念。当被担心的蕾娜问到不会想家吗的时候，赛琳娜强烈的否定。面对大家关心的询问，赛琳娜说出了讨厌回家的话。



担心的蕾娜



进行强烈的否定!!



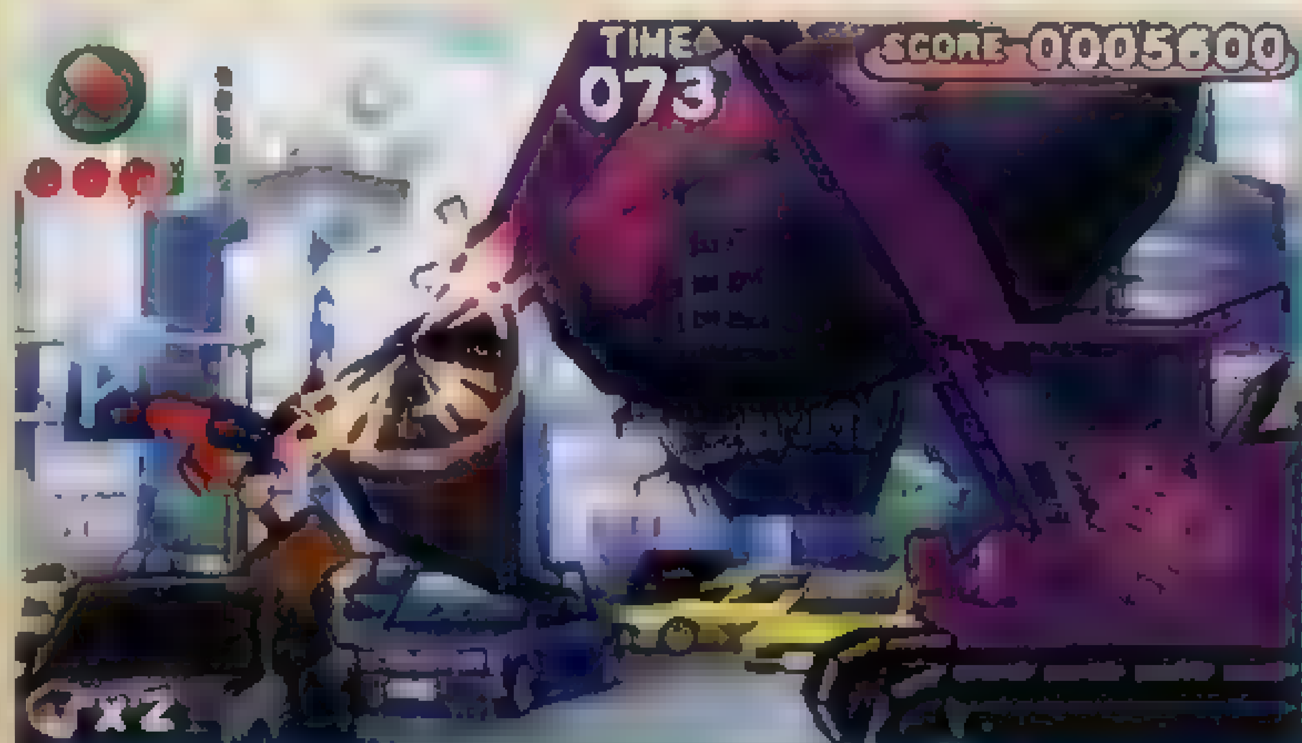
简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。



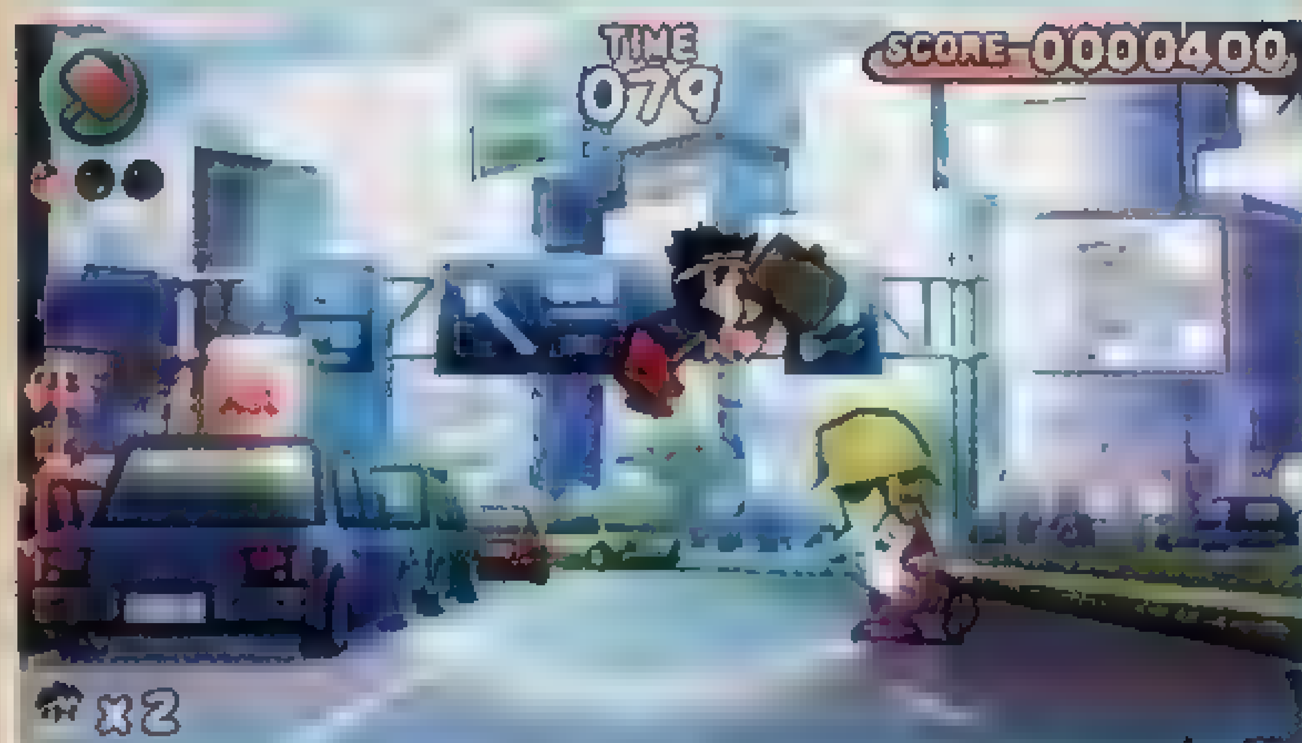


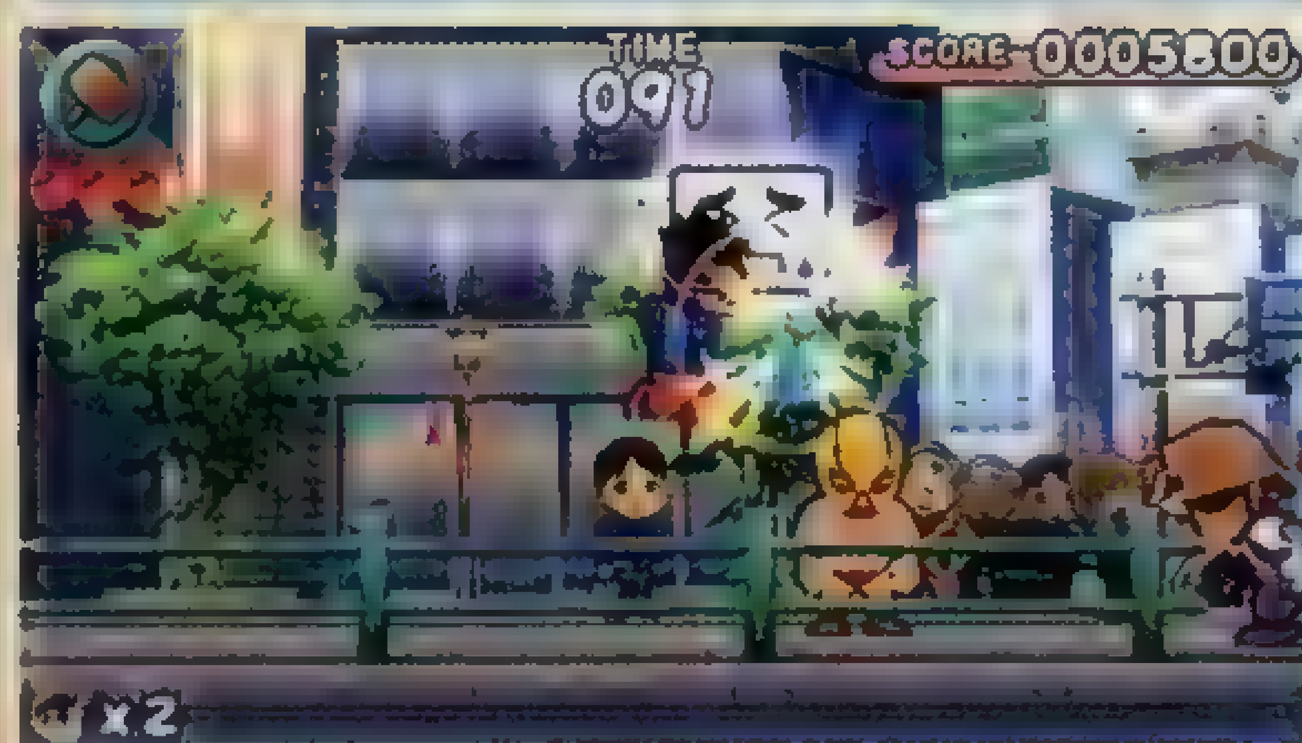

PSP	IREM	2008年春
	ACT	1人/价格未定
冲吧!源先生!晚霞木工物语	容量未定	

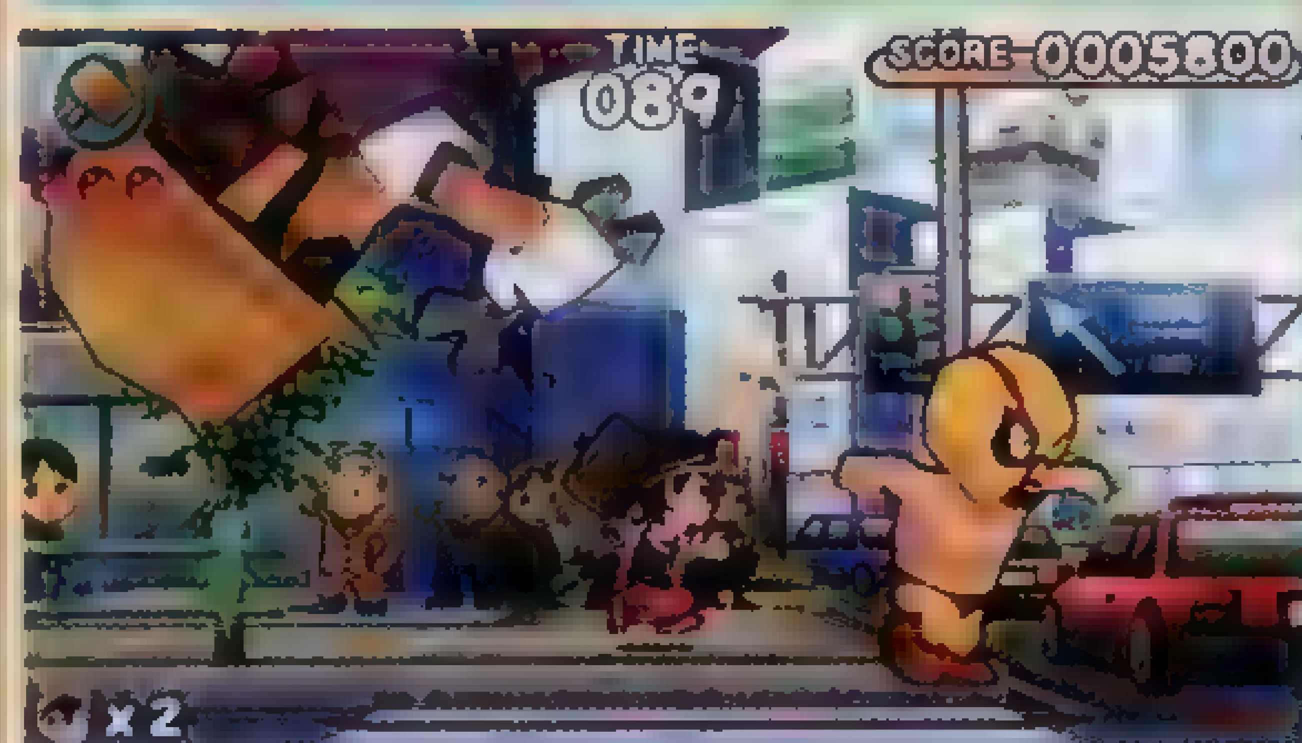
本作是《木工源先生》系列的最新作品。游戏中玩家将扮演充满正义感的桐岛组木工源先生，为了对抗恶质建设公司黑木组的威胁与解决居民的烦恼而四处奔波。除了和恶势力对抗，源先生还要用锤子打飞人们头上的烦恼，从而帮助各种各样的人。解决各种烦恼需要相应的能力，在游戏中源先生还可以变成其他职业，被帮助的人也会报答你。



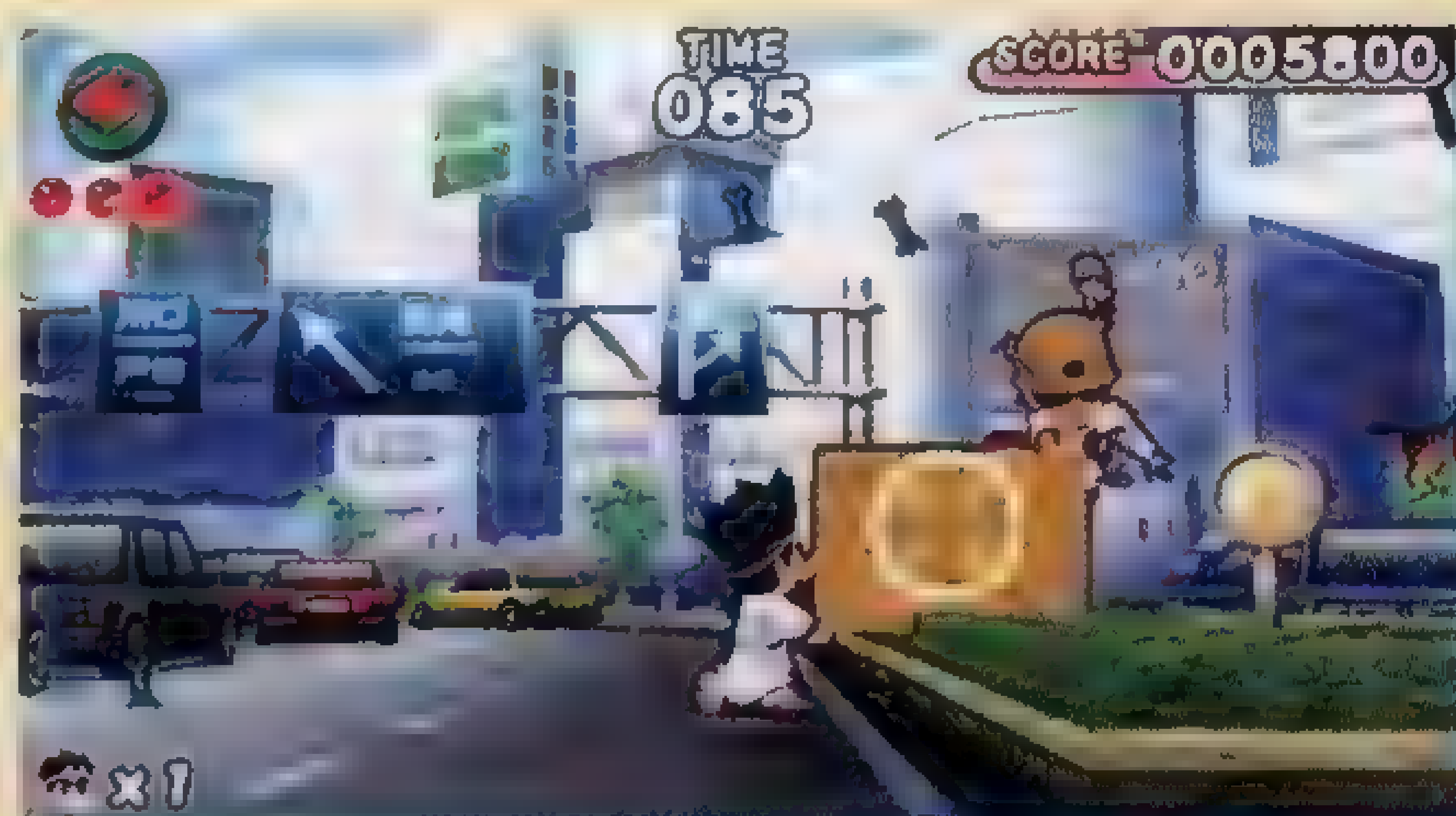
←用一把木槌来对付邪恶的黑木组，就连对方的建筑机械都是邪恶的紫色。

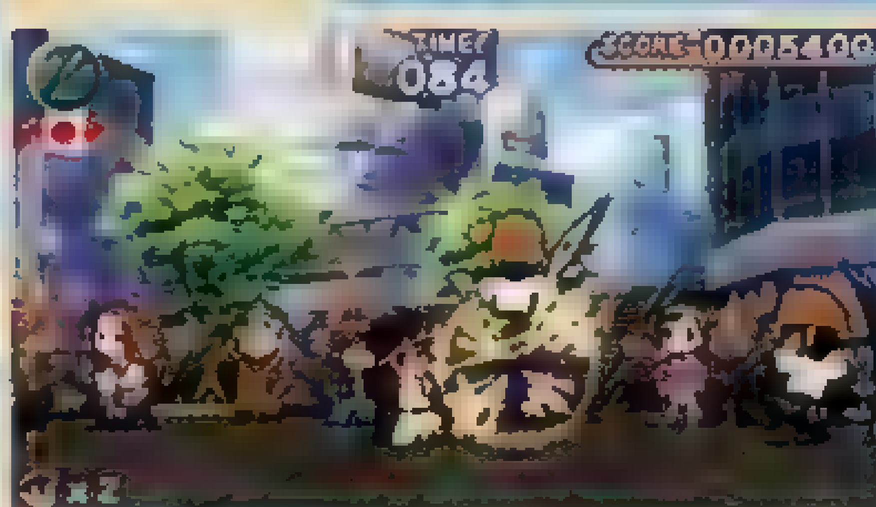
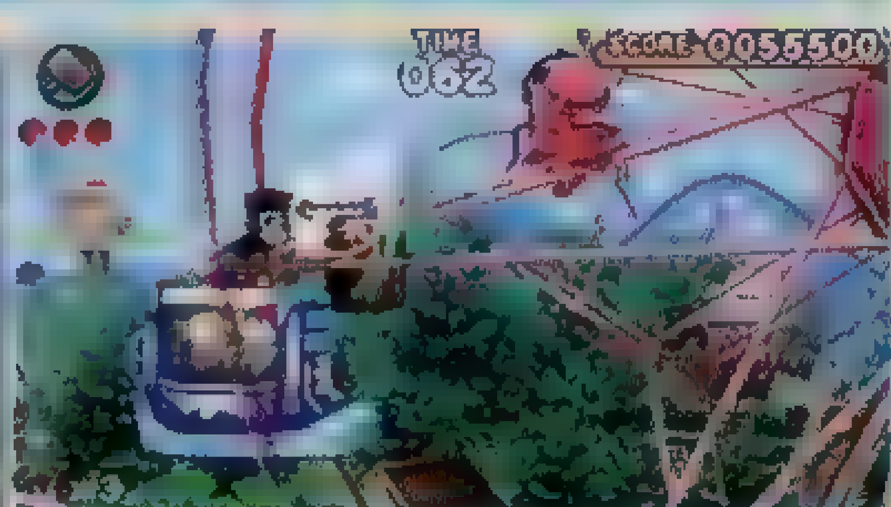






→源先生可以转成各种各样的职业，也拥有各种各样的能力，快去帮助遇到困难的人吧！





于浩	最近天气不好，我也忽病忽好，不过我想PSP的价格才是我生病的主因。
读者资料	男，17岁，山东省蓬莱市第一中学高二8班



▼游戏画面的风格看起来很简单，但视觉上感觉很舒服。

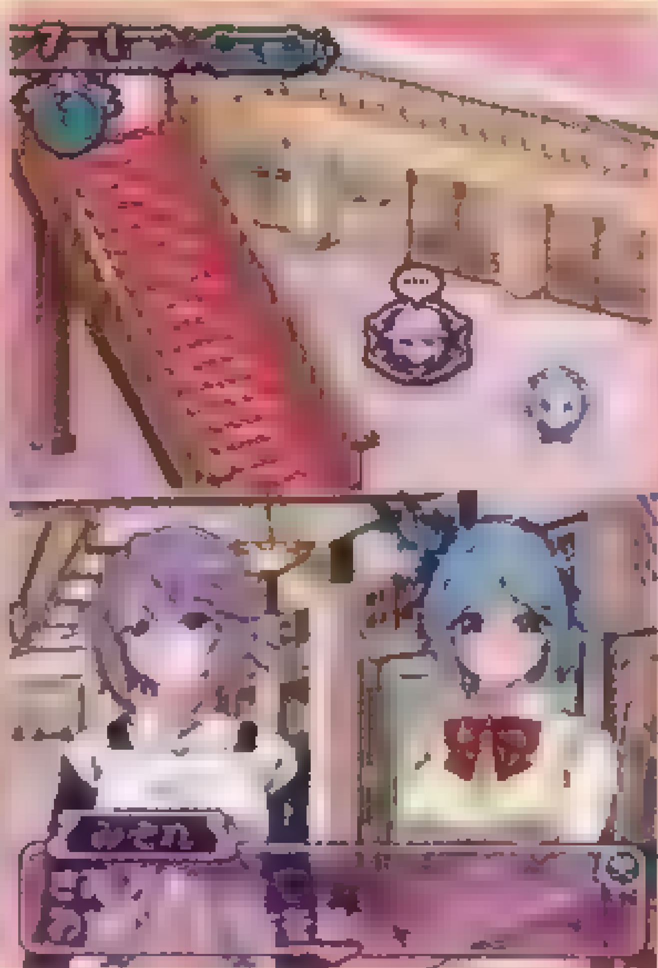
NDS	CAPCOM	2008年3月20日
	AVG	1人/5040日元
十字架与吸血鬼	容量未定	

本作是根据同名动漫改编的，玩家在游戏中扮演的主角名叫青野月音，进入了私立阳海学园。而这个学园里除了青野之外，所有人都是吸血鬼。和一般恋爱游戏一样，玩家也需要和学院中的女孩子们搞好关系，提升好感度。此外，在这个游戏中还加入了一些战斗要素，需要用到触摸屏机能。

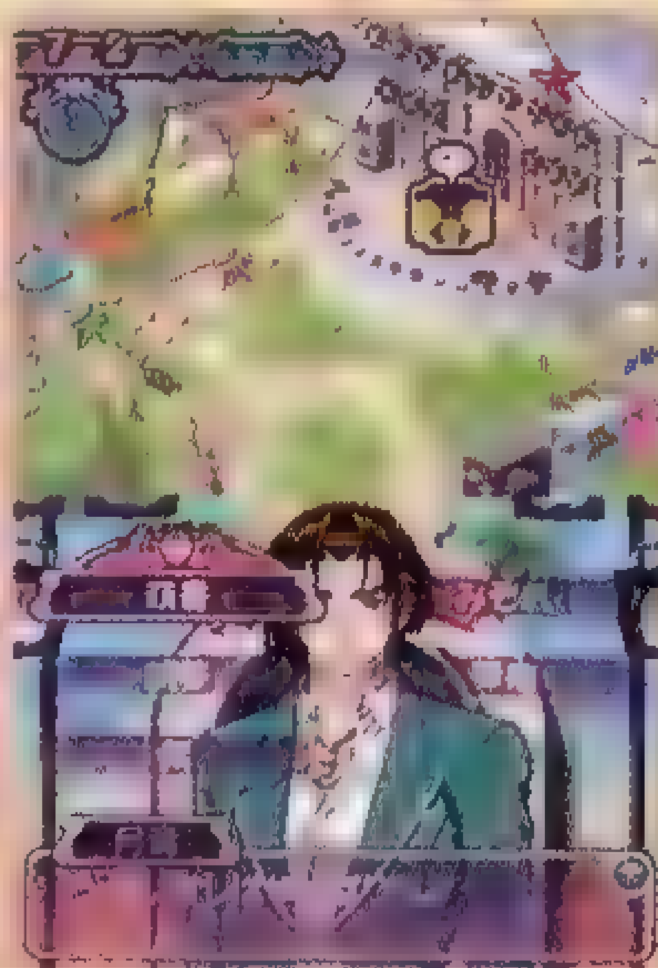


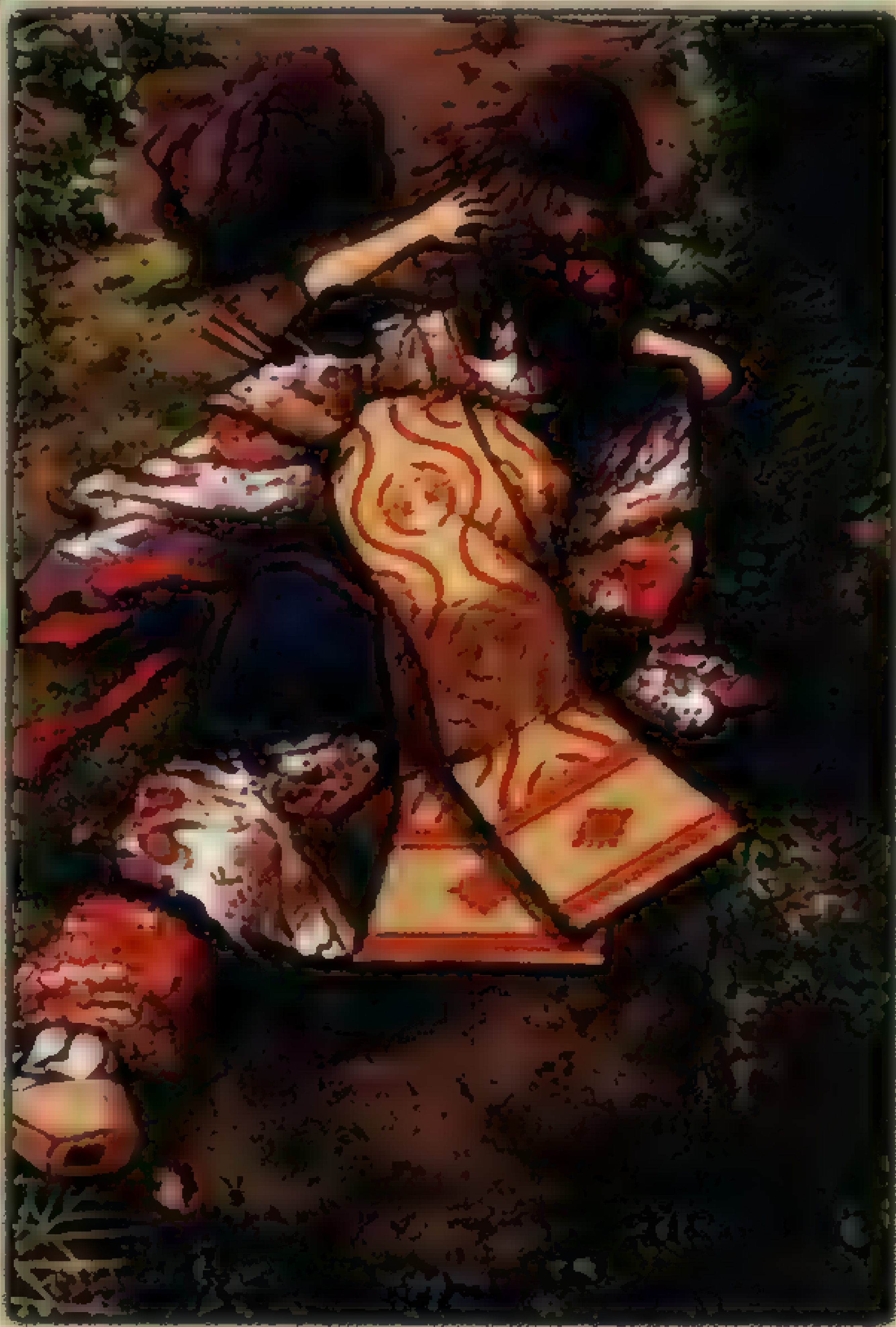






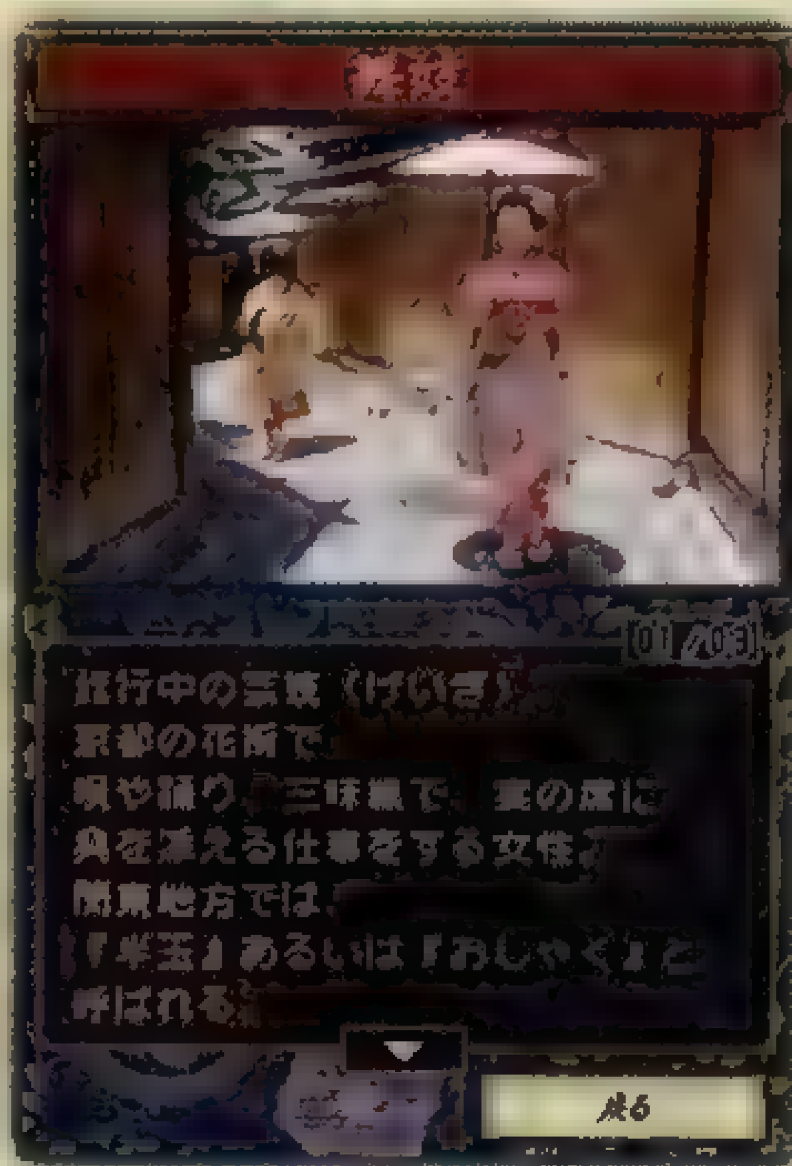


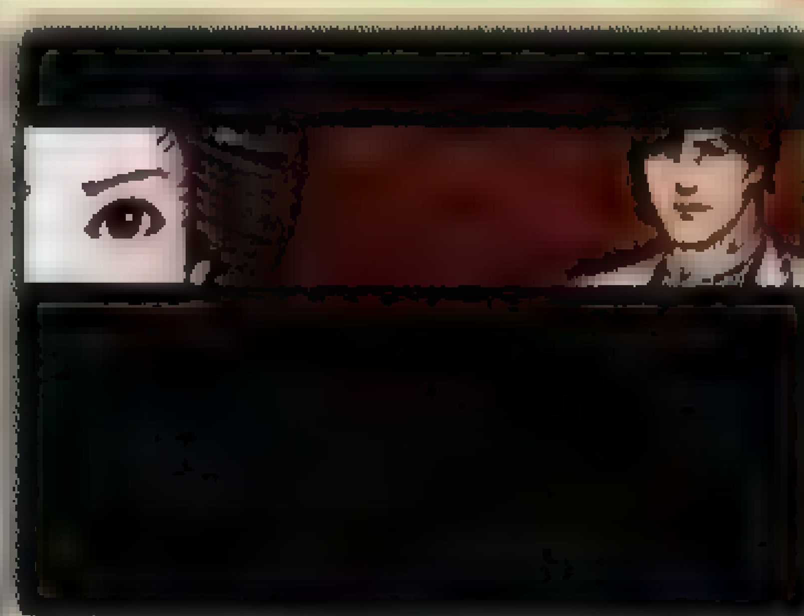




▼背景采用写实风格，人物采用卡通风格，会不会被玩家接受呢？

NDS	TECMO	2008年春
	AVG	1人/价格未定
山村美纱悬疑推理事件	容量未定	



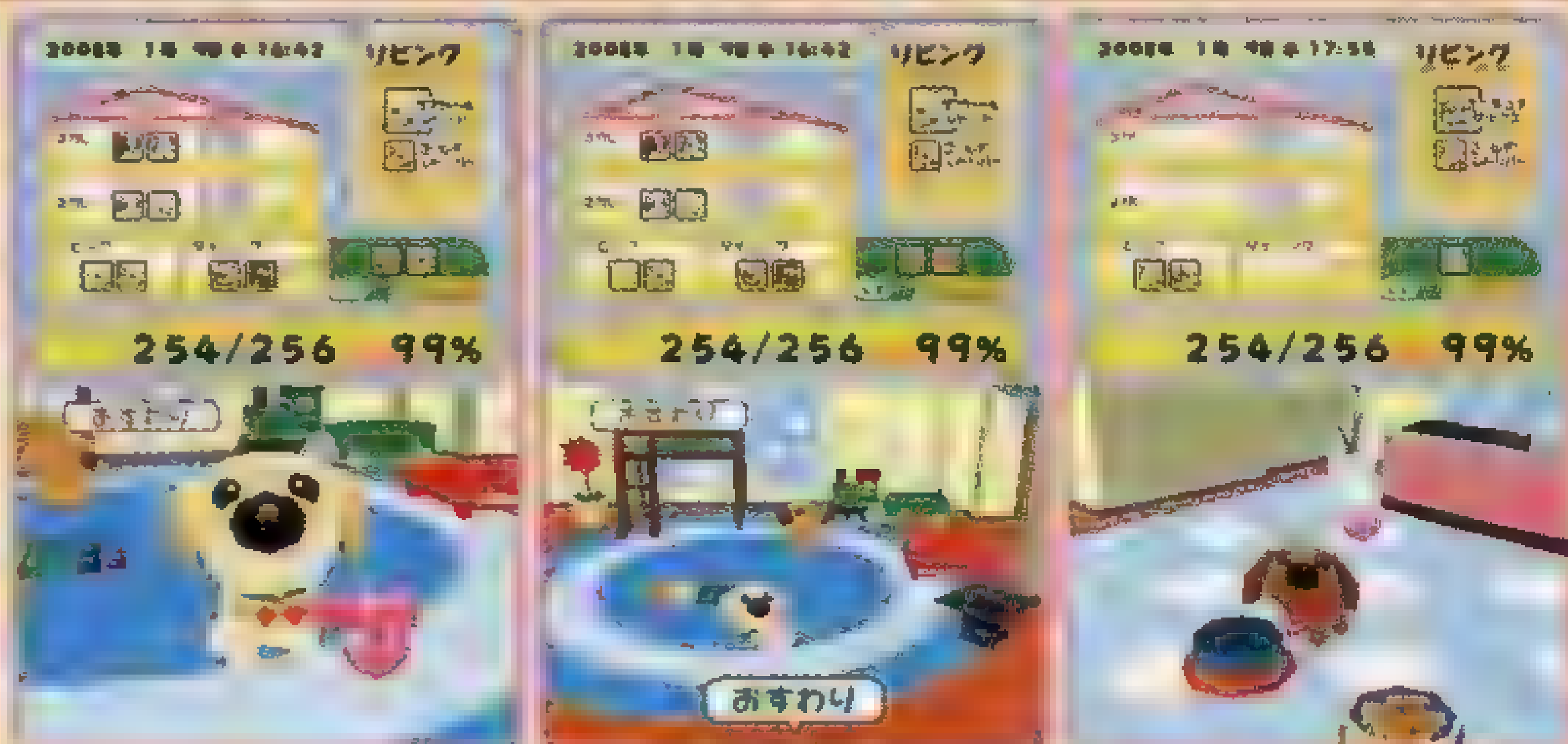


继上次的《西村京太郎悬疑推理事件》之后，TECMO又推出了这款《山村美纱悬疑推理事件》，游戏中的事件以推理小说家山村美纱的作品为题材。玩家需要调查各种各样的线索来进行推理，从而解决各种悬疑杀人事件。游戏中的背景几乎都是实物照片风格，玩家要用触笔去进行调查探索。



张其弘	游戏比其他任何事都重要，除了学业。（翔武：也要找些游戏之外的其他兴趣）
读者资料	男，16岁，辽宁省瓦房店市得利寺镇





本作的卖点其实是迷你游戏，玩家可以和小狗一起进行游戏，并且可以用得到的道具进行房间的装饰，为小狗创造一个更加舒适的环境。而小狗也会因为房间中的变化作出各种不同的动作。



↑卡通风格下的小狗也显得非常可爱，快点对你的房间进行布置吧。

NDS	MTO	2008年3月13日
	ETC	1-4人/5040日元
小狗的房间		容量未定

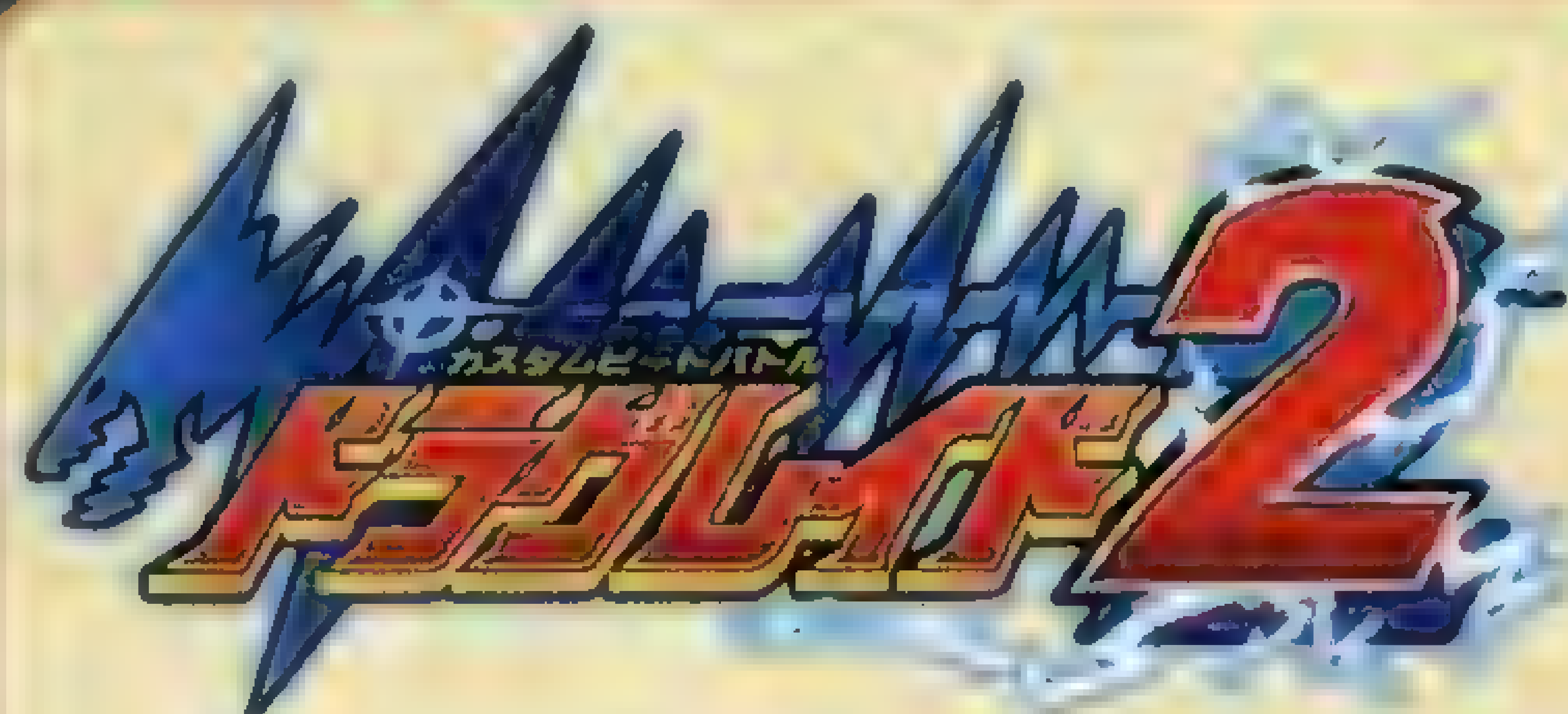


カスタムビートバトル ドラグレイド2

NDS	BANPRESTO	2008年夏
	ACT	1-2人/5040日元
改造节奏大战 龙剑战记2		容量未定

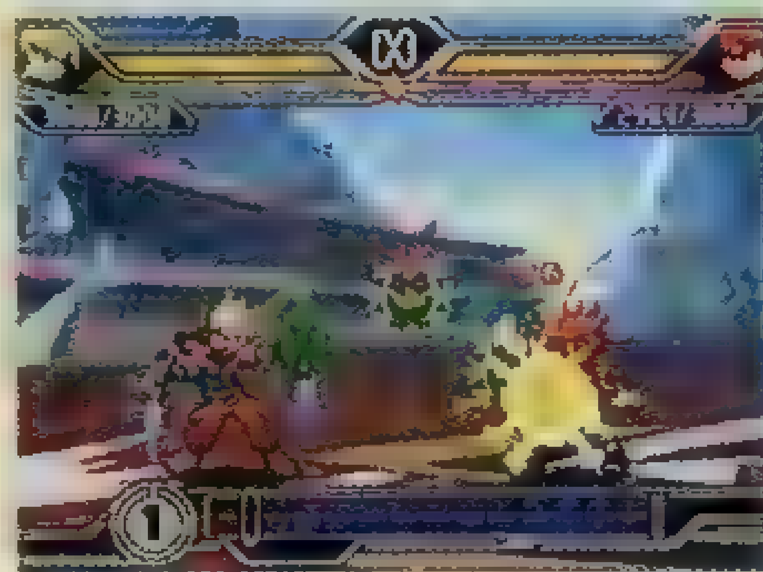


本作是《改造节奏大战 龙剑战记》的续作，这个系列是将动作和音乐节拍结合起来的动作游戏，并且还有一些DIY要素。在本作中新增了很多必杀技，玩家们自制改造的要素更加丰富，角色也达到了10人以上。此外，本作支持了WI-FI无线网络对战，战斗的爽快感也会大幅度提升，喜欢的玩家不要错过。









←爽快的打击感和音乐的结合受到了好评。

陶磊	好想让更多的休闲游戏出在PSP上啊。
读者资料	男，15岁，安徽省马鞍市湖中路

ハヤテのごとく！お嬢様プロデュース大作戦 ボク色に染まれっ 学校編

Hayate the combat butler

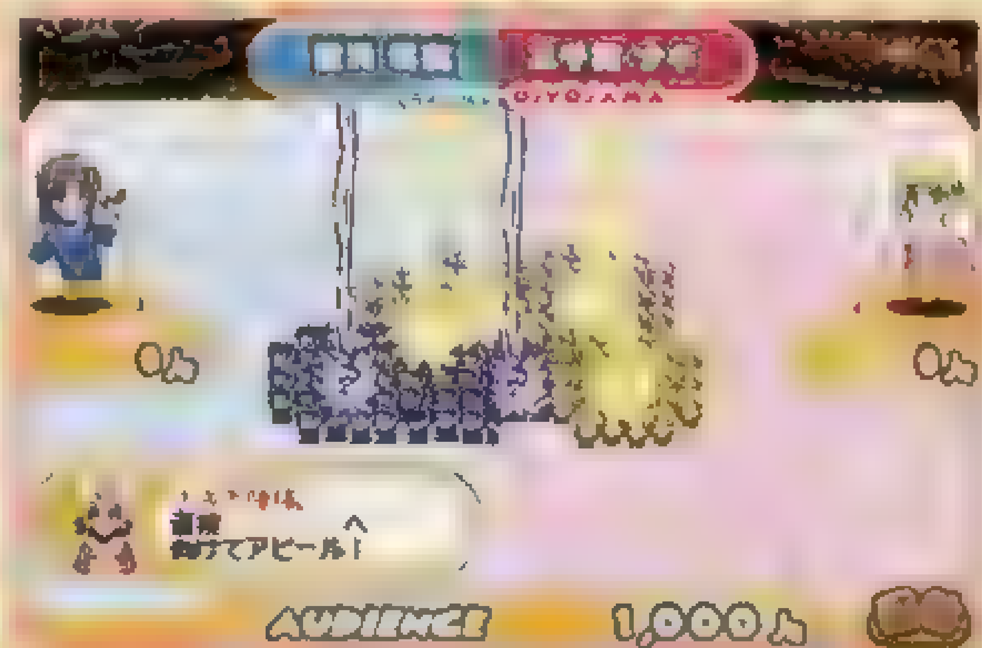




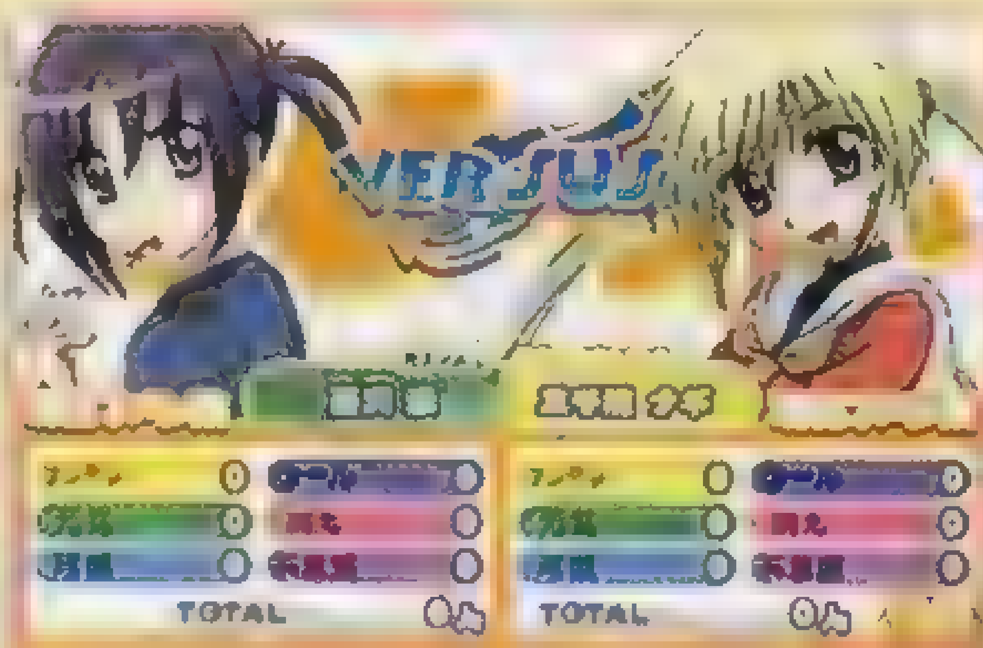
NDS	KONAMI	2008年3月14日
	ETC	1人/5040日元
旋风管家 大小姐改造大作战		容量未定

↑本作的男女主角比起前作年龄好像略小一些。不过都是为了保护小精灵而进行战斗的。

根据人气动漫《旋风管家》改编的游戏，本作将分为居家篇和校园篇两个版本。在游戏中，玩家要对大小姐进行各方面时尚打造，角色的性格也会发生一些变化，这也是改造的一部分。原作中的很多角色也会在游戏中登场。本作中还有一些非常有意思的小游戏。



←这种形式的战斗看起来非常有意思，这其实是大小姐之间在进行比拼。

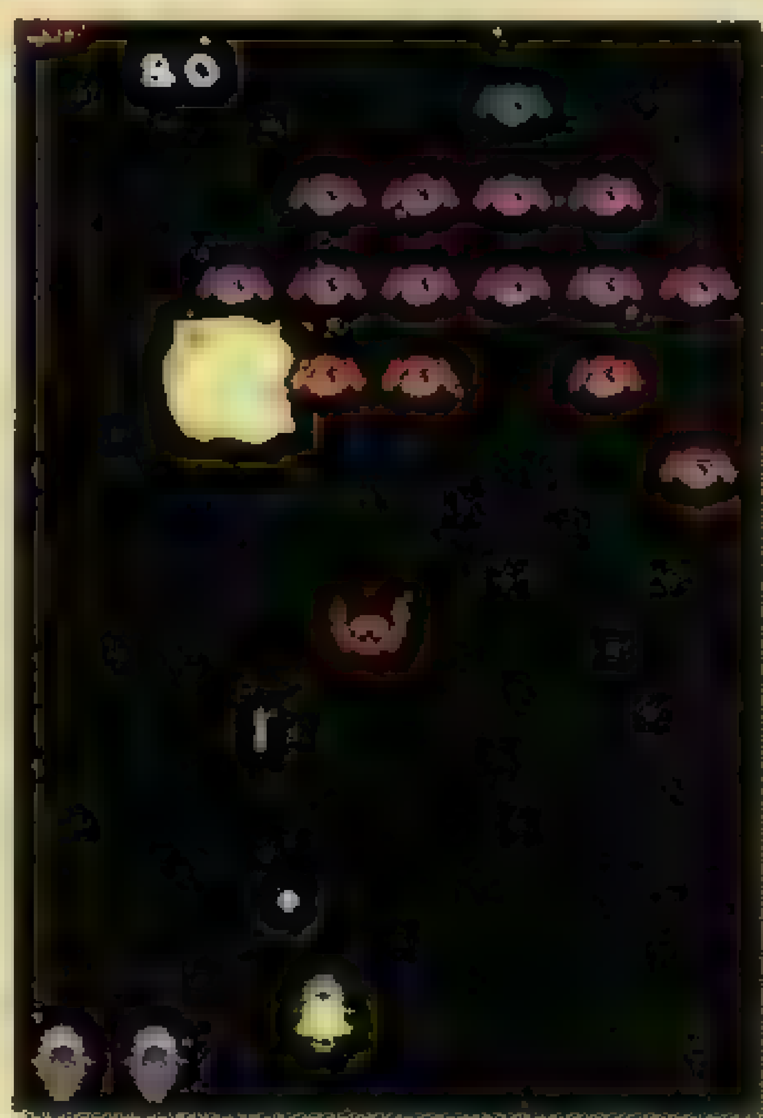


超劇場版ケロロ軍曹3 天空大冒険であります！

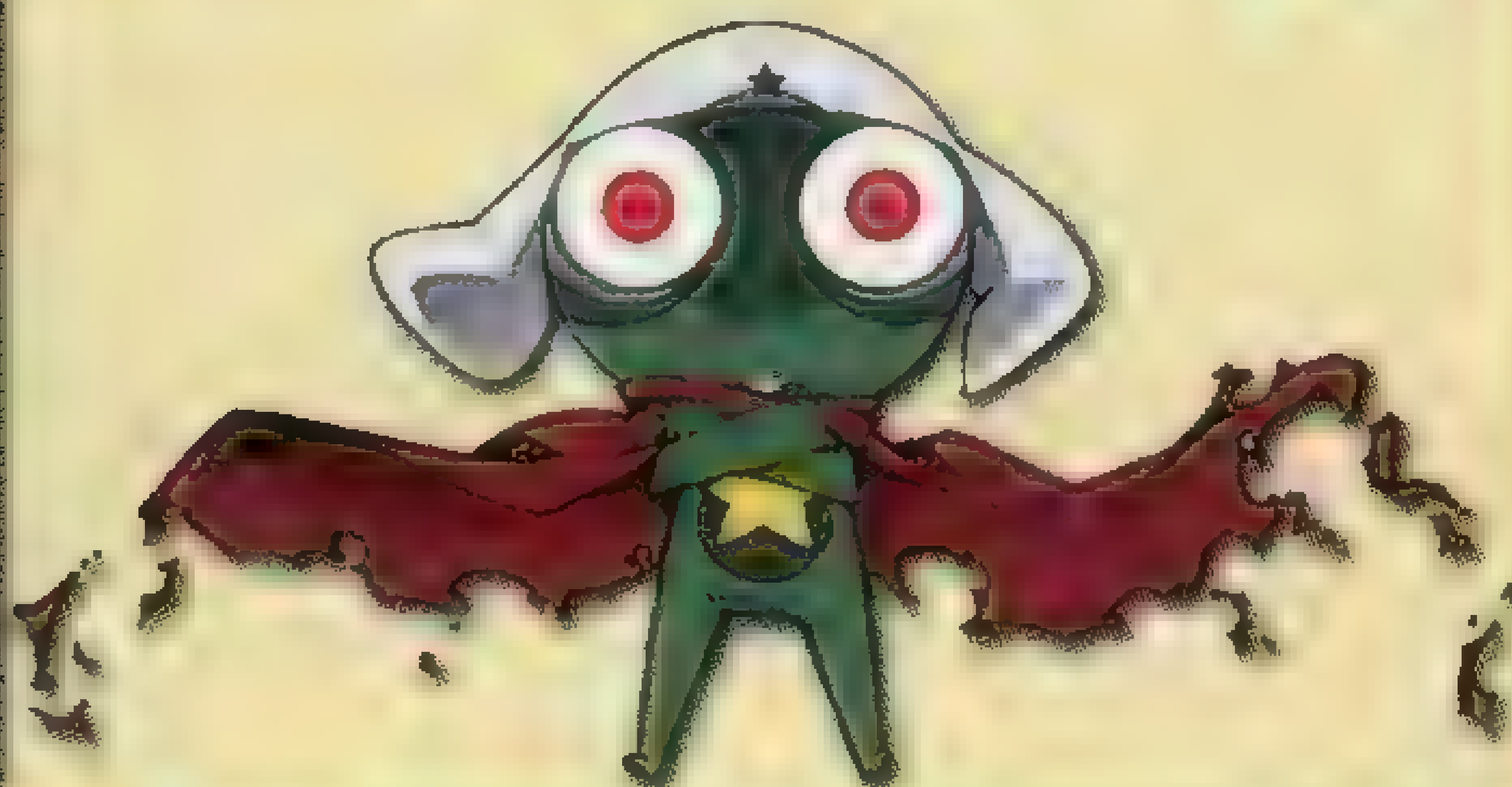




本作是根据《KERORO》军曹剧场版第三部改编的，剧场版将在3月1日放映。游戏中会用各种各样的方式来进行游戏，比如各种各样的小游戏，以及动作游戏。在动作游戏的关卡中，各个角色还有各自不同的能力，可以在关卡中对玩家起到帮助，在使用必杀技的时候还有有气势的特写。值得一提的是这个游戏中也恶搞了其他的游戏作品，比如日向夏美头像的《小蜜蜂》，很多这样的设定让玩家忍俊不禁。



NDS	NBGI	2008年2月28日
	ACT	1-4人/5040日元
KERORO军曹3 天空大作战		容量未定



郭子良	高三了，卖了NDS。哎，努力吧自己！（翔武：其实不用卖也是可以努力的吧）
读者资料	男，17岁，陕西省宝鸡市渭滨中学

三年之前开始的
掌机界机种王位争夺战
到现在已经陷于胶着
任天堂的DS
和SCE的PSP
究竟谁才是真正的霸主
决胜之日就在今天

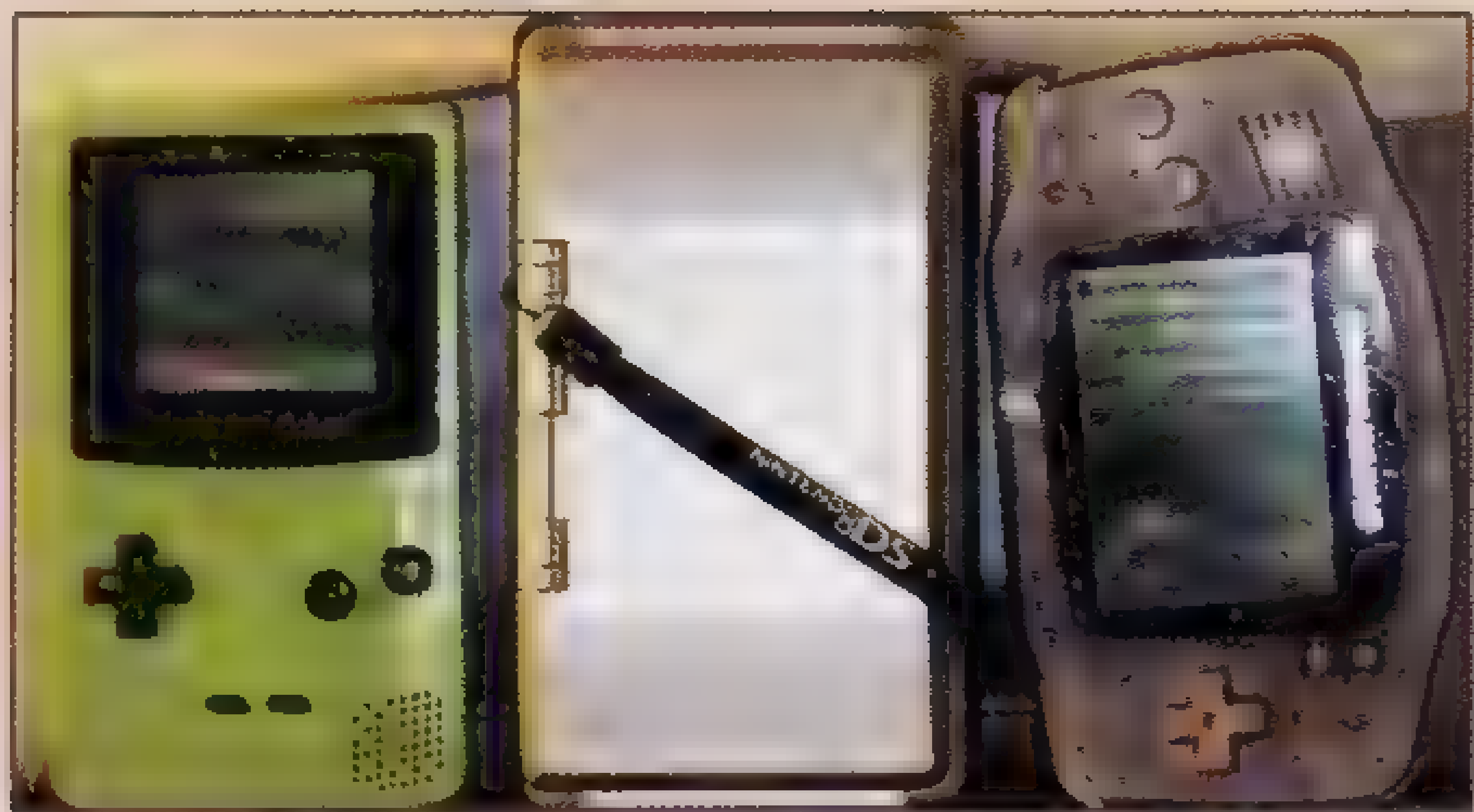


最后一战



从2004年末算起，掌上游戏机第5世代宝座争夺战的历程已经跨过了3个年头　任天堂的DS与SCE的PSP作为这次大战的双方阵营，两军对垒，各不相让。众多玩家在作壁上观之余，也用自己有限的游戏资金对自己心目中的营垒进行着物质上的支持　既然是以主机划分界线的大战，玩家们在两会社的争斗中选择自己中意的位置并且站成两排，也是在所难免的事情　一时间“索饭”、“任饭”成为人们讨论的话题，似乎只要一沾上不同的硬件厂商，玩家们就会自然而然地分成两派一样　这样的情况影响到大家每天茶余饭后对游戏的讨论，以往在电视主机中存在的派系问题，现在也困扰着很多掌机的玩家们

杨宇翔	暗凌同学最近人气很高呀，宅女果然非同凡响！（猴子：还好暗凌是宅女不是腐女……）
读者资料	男，19岁，安徽省合肥市安徽建筑工业学院南区99号信箱，230601，QQ：821615765



说到游戏玩家“分拨儿”的问题，其实这种情况在以前是司空见惯的事情。无论是家用机与街机，任天堂主机与世嘉主机，电视主机与电子计算机，只要有不同的平台，就会有不同的主机饭出现。综观掌上游戏机发展的历史，在任天堂的GB席卷整个世界之前，各种各样的掌上游戏设备充斥着鱼龙混杂的市场。然而在1989年，任天堂的Game Boy改变了这种情况。可换卡带的设计和由真正意义上的可变的液晶屏幕组成的游戏，使玩家们手中只有一寸见方的屏幕变成了一个具有无限可能性的世界。从GB推出开始一直到2004年，这15年里向任天堂GB系主机挑战的硬件出现了很多，但是最终能够取代其地位的，基本上一个没有。这些挑战者无一不是在重复着“挑战→失败→再挑战→再失败”的悲壮命运，而任天堂的三代以Game Boy为名的主机（GB、GBC、GBA），则在反复充当掌机大战胜利者的角色。究其原因，任氏的成功一方面是靠着任天堂的掌机有着诸多软件商的支持（像口袋妖怪这样的超级无敌顶梁柱就不用说了），但是GB系主机轻便、省电的硬件特征也是不可忽视的。任天堂的掌机在20世纪的最后10年创造了前所未有的辉煌，也正是GB系主机使任天堂在电视主机竞争遭遇连续挫折的时候能够得到缓解的机会。

在2004年，任天堂又一次在TV Game市场遭受惨败的时候，许多人对任氏新掌机的前途产生了怀疑，难道说SCE在占领了电视主机市场之后，又要将自己的优势扩展到掌机方面吗？在DS与PSP的情报发表之后，许多人站在了SCE这边。久多良木氏在TV游戏界将任天堂踩在脚下的同时，又准备用PlayStation家族的新锐PSP攻陷任天堂最后的阵地。我们今天看到的掌机大战的序幕也就是从那个时候拉开的。

但是在3年之后，掌机界的战局并未如一些人预料的那样，PSP没有吃掉DS，反倒是DS的流行使原本在电子游戏中占主导地位的TV Game失去了原有的市场。但是与之前挑战任天堂的竞争者相比，PSP也没有像自己的前辈们那样一败涂地。在充满复杂因素的当今游戏时常，N系与S系两大掌机依旧在进行着争夺。作为旁观的人，我们又应该说些什么呢？编辑部里两大派系的参与者——猴子与菜团似乎有点难以抑制自己的感情了，没想到他们之间关于这方面的分歧还很大。既然今天有机会，就让他们作为任、索两阵营的代表，在编辑部里不大的地盘上，各自抒发一下自己的想法吧。



ROUND1 主机的操作手感与适合程度



DS主机刚推出的时候，外形比GBA还要比较笨重，但是十字键和LR键的操作感还是不错的。DS Lite在体积和重量方面都做了优化，比旧型号的DS轻了57克（一两多一点），体积的长宽高分别减少了10.8mm、15.7mm和7.4mm，可谓十分显著。因为DS的内部结构中就有很多空白的空间,所以DS Lite的“瘦身”在技术上不是什么难事。在按键方面，由于DS Lite采用的导电胶和老版DS不同，所以按起来感觉更轻柔一些。而DS系主机独有的触摸操作则全靠着机器附带的那支笔，与主机体形紧凑化相反，DS Lite的笔反而比DS要粗，大约多了1毫米。触笔的插口也从机器上面改成了侧面，与机器浑然一体。

说到游戏的操作，DS早期的游戏因为以新增加的触摸功能为卖点，所以许多游戏的操作都离不开笔。从《愿为你而死》到《应援团》，再到后来的《赛尔达传说》和《马里奥索尼克奥运会》，很多游戏都要用笔操作。而像《锻

周文龙	新的一年又到了，时间过得真快啊，祝所有热爱掌机的人们继续快乐着！（猴子：我天天上班等车的时候可以看到670路从你家那里开过来。）
读者资料	男，20岁，北京市昌平区百善镇善缘小区13号楼4单元505室，102211，QQ：81093387



炼大脑的DS训练》这样的智力游戏，使用触笔更是再自然不过的了。但是在获得了稳定的市场之后，DS平台上的传统操作游戏也多了起来。一开始作为移植作品登场的《马里奥64》自不用说，之后的很多游戏也都是按键与触笔双对应的。有的游戏适合用按键玩，换了触笔的话可能会有点不太适应。而一些经典的游戏则坚持无触笔的路线，像《魂斗罗4》、DQ4等等，都是这样。



PSP主机的手感，这是当初很多人抱怨的问题之一，记得PSP主机刚刚发售之际，许多玩家入手PSP后第一件事就抱怨PSP的十字键设计得过浅，所以导致许多游戏在运行的时候并不能够良好操作，而且早在最初发售的主机上还会出现方块键难以按下的情况，总之PSP的初版的时候确实给不少玩家留下了难以磨灭的印象，在进行普通PSP游戏的时候十字键的情况还算好说一些，但是后来当模拟器出现之后，十字键的操作不便的缺点就一显无疑。(猴子：你不是站在PSP这边么！怎么开始说起PSP的不好了？偷笑）嗯！PSP十字键有缺陷的问题是众所周知的，站在PSP这边的我也不会对其这个缺点掩饰什么！不过我真正要说的是后面，sony公布PSP升级版PSP2000之后，进行了多方面的改进，其中最为直观的一点就是重量变轻，其次就是增加了十字键的高度，增加高度后的十字键明显与先前的版本有着极为不同的飞跃，无论是玩什么游戏，十字键都能够很好的让其完美运行，众所周知，PSP上吸引人的一个要素就是众多的模拟器支持，在进行如KOF或者是街霸之类的游戏十字键都能够很轻松地使用各种招式，可以说在操作方面PSP2000基本上已经算是很完美了，NDS进行过一次升级将其升级成为NDSL，而PSP同样也是进行过一次升级，将其升级成为PSP2000。在同样的2次升级中PSP的十字键相比NDS的按键明显占据了一些优势，为什么我要这么说？其实很简单，用格斗游戏来做比较，GBA版本的《拳皇EX2》在使用NDSL的时候招式很难使用，手感完全不如GBA。相比之下在使用PSP的时候进行如《拳皇98》或者是《街霸ZERO》系列时招式能够很轻松地被使用出来。

至于在使用手感方面，PSP和NDS则各有各的长处，手大的玩家们一般比较喜欢PSP的握感，而手小的玩家们则更加倾向于NDSL的手感，虽然说在主机外形与手感上最初的PSP要胜出NDS不少，但是两者全部更新成为最新款式之后，还是各有千秋。PSP的按键分布比较散，使得双手能够很好地掌握十字键与各种按键，PSP的各种功能按键比如HOME、音量调节、开始、选择等按键合理地安排在屏幕下方，左手和右手很方便的就能够将它们按到，不过NDSL在按键分配上就有些稍微不便，如今的掌机都拥有复位功能，PSP的复位按键只需要按下LR和双S键就可以进行复位，由于是双手操作所以就变得很简单，但是NDSL由于更改了双S键的排列顺序，所以使得在使用卡带自己的复位功能时就会变得很不方便，所以在手感以及按键分配部分PSP还是占有着更大的优势。

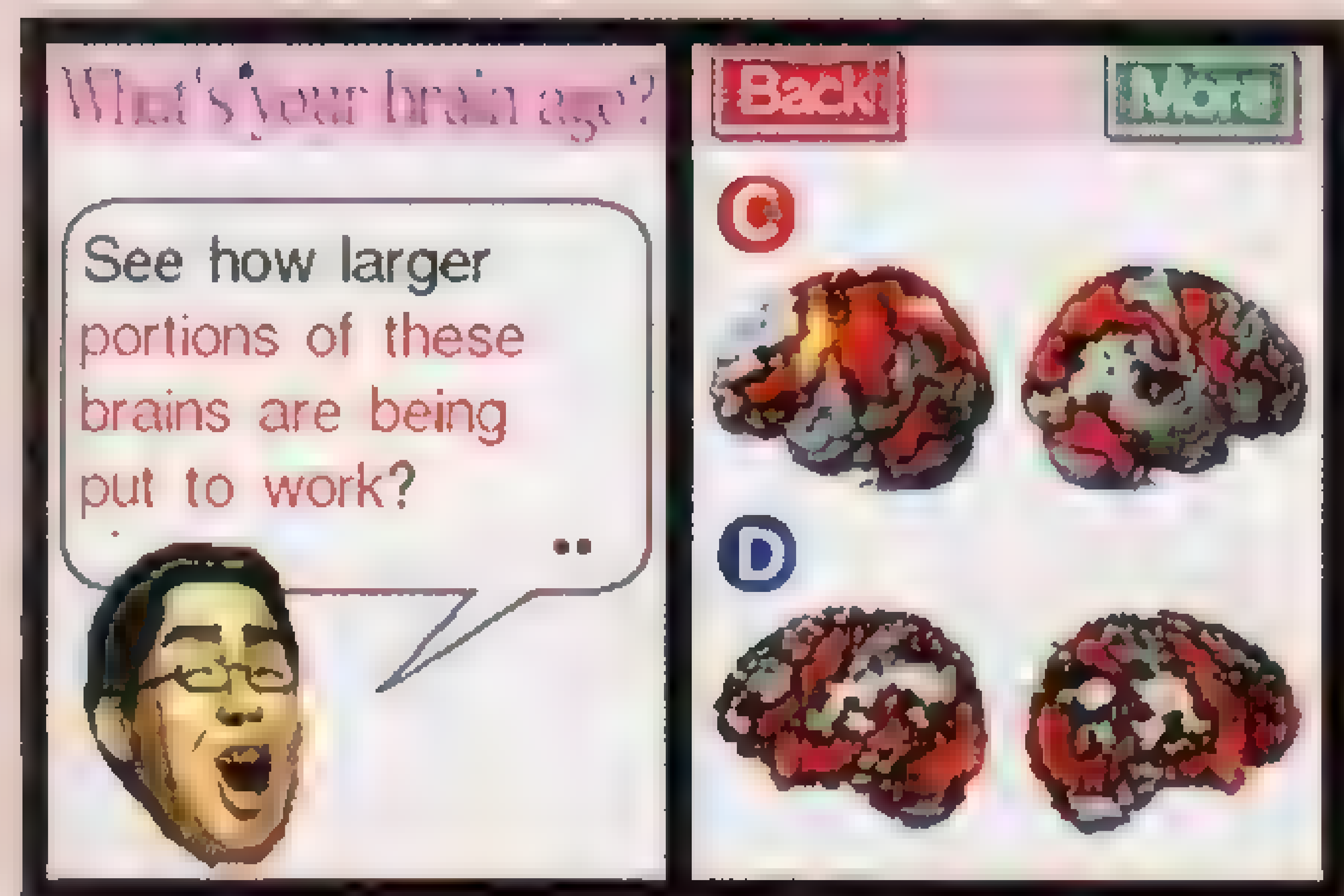


吴冬琪	能随时随地玩游戏，加上一本《迷》就更完美了。值得一说的没什么，就是我一贯支持你们。大家都一起玩吧。
读者资料	男，23岁，广东省广州市天河区沙河燕塘企业32栋503，510507，wdqrock@163.com

ROUND2 主机的画面性能和游戏表现



根据任天堂在发售之前提供的情报，DS的最初意义是“Dual Screen”，也就是“双重屏幕”的意思。但是后来任天堂在正式推出这部主机的时候，只采用了DS的说法，并没有注明机器的全称。但是不管怎么说，DS主机的双屏幕作为它的招牌，是谁都无法否认的。DS的屏幕为3寸TFT液晶，比GBA的要大一些。DS Lite的屏幕采用了完全通过式的背光光源，比旧式DS清楚很多。DS画面的解析度为256×192，还是没有赶上FC和SFC（256×224）的水平。相比PSP 480×272的超大屏幕，DS主要还是靠两个屏幕之间的互动来达到游戏的效果。

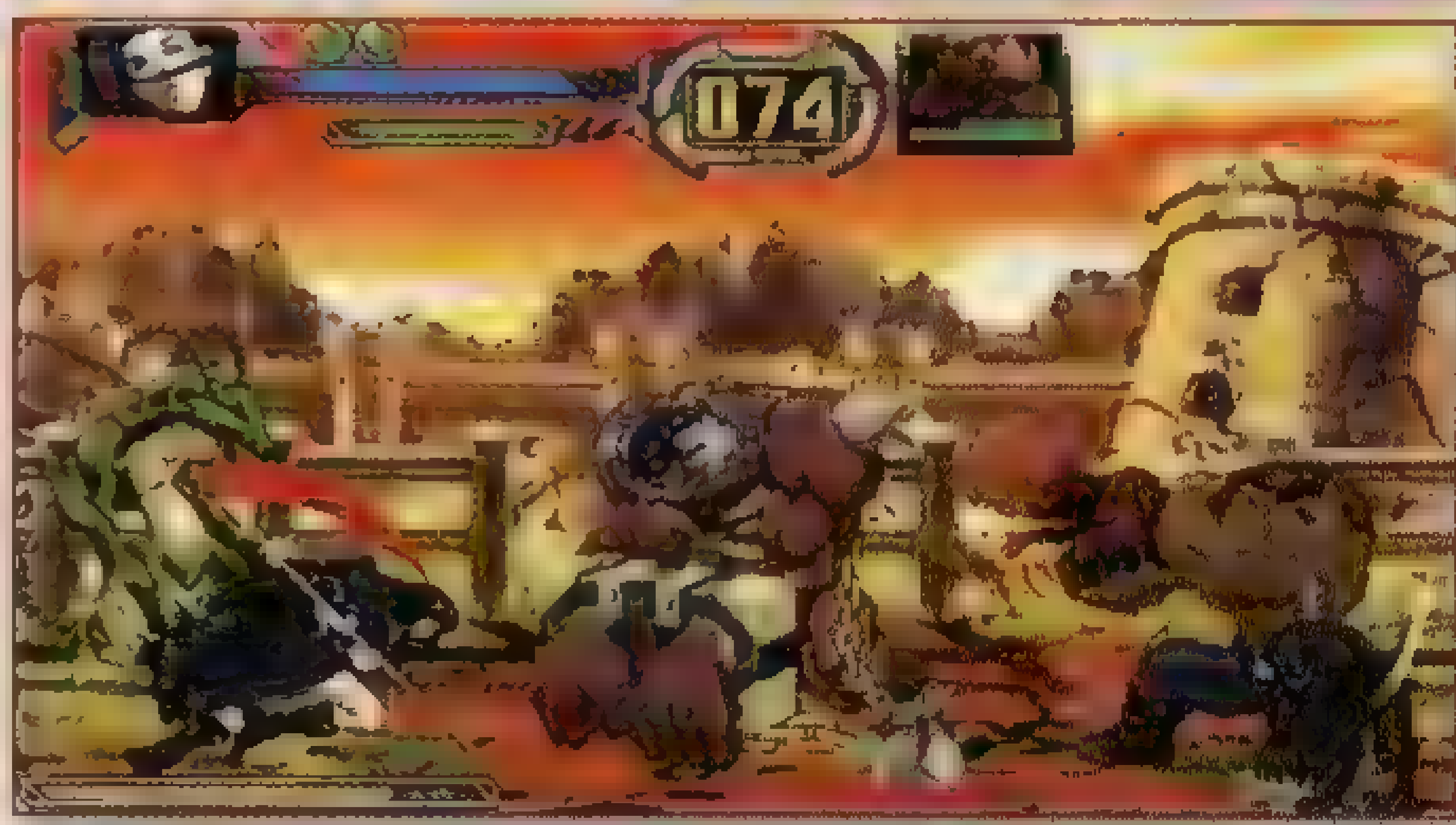


DS的游戏画面相对来说比较简单，这是由于DS的软件容量受到卡带的限制，所以多边形的数量就比较少一些。但是还是有不少DS游戏的3D画面效果做得不错的，从早期的《任天狗》到最近的《最终幻想4》都体现出游戏制作的水平。而更多的游戏则是2D与3D结合的，纯2D的游戏也不少。DS的游戏在更多情况下不是用精美眩目的CG表现游戏的内容的，但是随着压缩技术的广泛应用，现在越来越多的DS游戏里出现了CG。ACTIMAGINE就是专门提供这类技术的公司。它的主要业务是为掌上游戏机、手机等存储媒体容量有限的机种提供高解析度低容量的数码压缩技术，让影像在有限的空间内达到更好的表现。我们今天看到的许多DS游戏中的美丽画面，都是它的功劳。



论画面性能来说，PSP已经是稳操胜券了，要说到游戏的画面部分，那我就随便的挑出几个游戏来举几个例子吧，现在无数PSP玩家都在期待同一款游戏，它就是SONY旗下的ACT巨作《战神——奥林匹斯之链》，想必各位玩家应该都已经玩过试玩版了吧？游戏无论从画面还是手感都已经达到了现在PSP画面的最高水准，一般游戏为了提升战斗的流畅感，从而牺牲掉游戏的帧数，或者是实际画面表现，但是战神却不同，画面不但异常精美，而且战斗的流畅感与速度丝毫没有脱慢，战神的场景一向以大气为主，当时在PSP的战神还未发售之际就有许多玩家在猜想，掌中的战神是否能够制作出PS2版那样如此宏大的场景？没有多久《战神——奥林匹斯之链》就放出了试玩版本，根据试玩版本的素质来看，玩家们大可不必担心战神一向的气势问题是否会不会还原在游戏中，游戏的整体素质虽然和PS2版相比较还是会差上许多，但是单从掌机游戏上来说，战神已经完全能够成为目前掌机中画面和游戏性最高的游戏了。随着战神发售日一天天的到来，官方又放出了一段最新的宣传视频，在宣传视频中我们可以看到战神的场景气势磅礴，丝毫不亚于PS2版，所以要说到画面性能还得是PSP莫属。





我们再来看一下其它的游戏，比如说《罪恶工具系列》，可以说在总体画面素质上并不亚于PS2版，罪恶工具一向以乱著称，这不，在咱们的小P上照样也可以看到华丽到掉渣的画面。相比之下NDSL的画面就要差上许多，毕竟PSP的CPU主频和PS2是一样的，只不过在显卡与UMD光碟容量上差上许多，这样就导致PS2版的游戏到了PSP上画面就要缩水，即使如此论画面与性能PSP赢得非常轻松^_^！

包益晨	朋友，如果你有掌机，就好好珍惜吧，因为你很幸福。（猴子：说得这么悲切，难道你的掌机挂了？）
读者资料	男，18岁，浙江省金华市丹光西路639号东单元602室，321004，QQ：460192358

ROUND3 游戏软件阵容与受欢迎程度



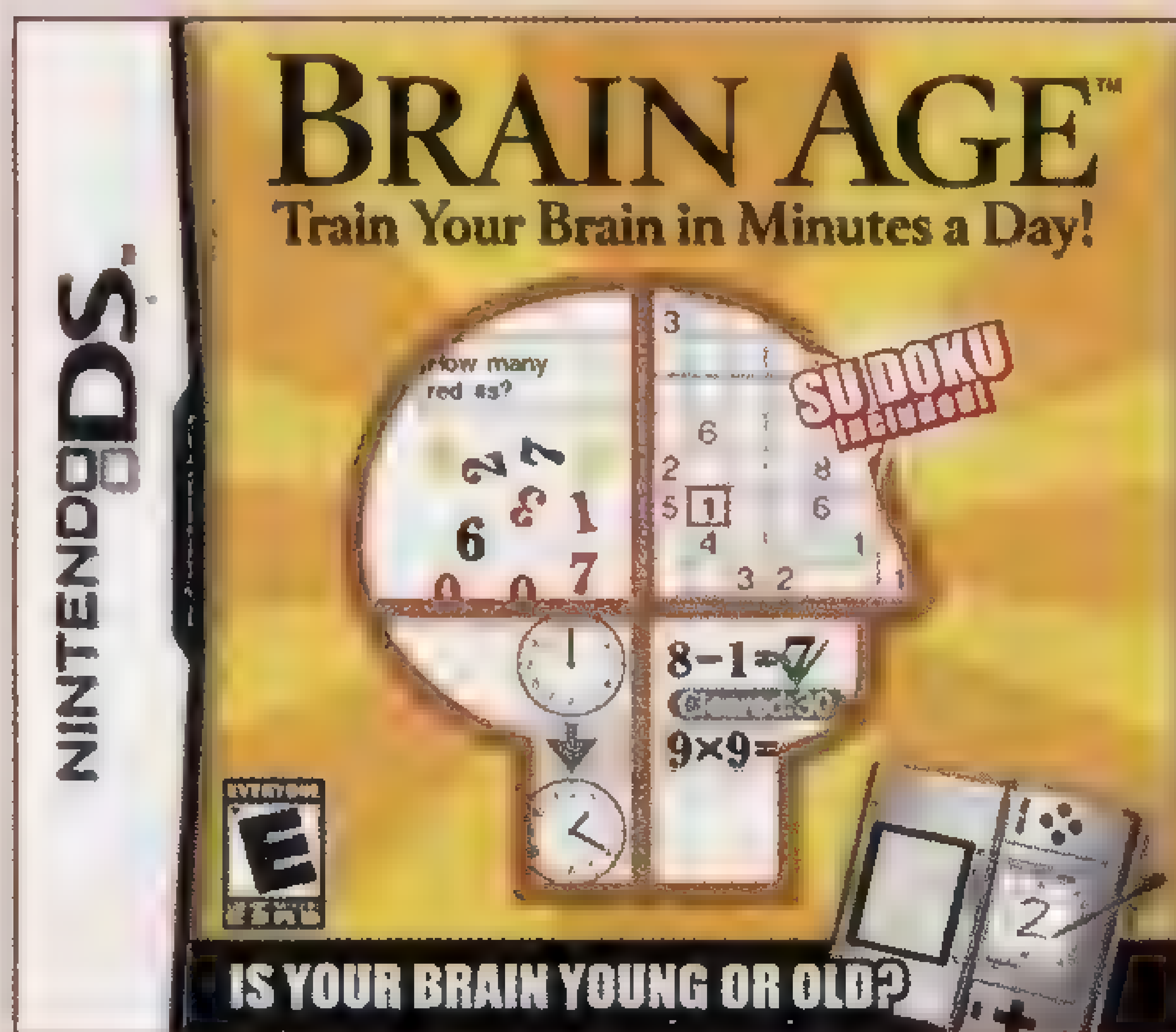
任天堂是靠做游戏生存的，这句话用在当今应该说并不过分。从GB时代开始，任天堂就十分注重游戏软件的开发。在DS发售之后，任天堂在第一时间的软件阵容方面就拿出许多吸引人的作品作为招牌。《超级马里奥64》继承了N64时代马里奥游戏的衣钵，在掌机上推出了第一个完全3D表现、3D操作的游戏。而《触摸瓦里奥制造》则继承了GBA时代这个游戏系列的趣味性和特殊操作，触笔对这个游戏来说确实是太有意义了，玩家在点、触、擦、划和吹气的时候能够一边游戏一边捧腹不止，过去那种搞笑的感觉还真是一点没减少。



不过说到使DS崛起的游戏，还得说是《任天狗》和《DS脑训练》这两部作品。前者在继承了电子宠物的游戏概念的同时，用立体的画面将狗狗们的形态做得生动活泼，使玩家们通过便捷的方式与虚拟的动物共同生活，共同体会喜怒哀乐。这个游戏激发了玩家们的爱心，尤其是很多女性玩家，对于这个游戏更是情有独钟。而后者则是带动无数的大叔大婶大爷大妈们成为DS的玩家，大概是因为日本人对健康养生比较注重，所以在补完钙铁锌锡维生素之后，头脑的健康就成为很多人关注的话题了。“脑年龄”成了衡量一个人的大脑健康程度的标准，玩家通过一些简单的智力测试，能够知道自己的大脑处于什么样的状态。谁也不想在老了之后变成痴呆吧，而脑子这个东西就像机器一样，长期不用的话就会生锈的。因此，以游戏的方式锻炼头脑，使人们长期保持良好的精神状态，这样有助于维持大家的身心健康。老人们对于自己头脑健康的关注程度明显比年轻人要大一些，所以脑力锻炼类的游戏总是有许多大龄玩家在玩。任天堂的脑力锻炼游戏价格低廉，比其他的主流游戏便宜一半，更加易于普及，所以才在日本创下了系列累计突破千万的销量。

DS在发售之后2年就创下了辉煌的成绩，这使许多为游戏开发成本和产品销量发愁的厂商们纷纷心动。随着PS2时代的尾声渐渐临近，越来越多的厂家开始把游戏的开发平台转向了如火如荼的DS。这之中影响最大的还是原本预定推出PS2版的DQ9跳槽到DS的事件。众所周知，DQ系列在日本游戏界的地位举足轻重，它的平台必须是一个有发展前途、有稳定软件销量的主机。大概是Square Enix考虑到游戏开发成本和玩家数量比的问题，最后才决定将DQ9出在DS上的。不管外界怎么评价，这样的决定在DS占据市场主导地位的今天，确实是比较识时务的。而在这之前，SE已经在DS上开发的DQM Joker获得的巨大成功，就印证了这一点。

说到DQM，任天堂自家的收集养成游戏《口袋妖怪》才是终结掌机时代的看家法宝。这次推出的《口袋妖怪钻石/珍珠》在继承了以前口袋系列的要素之余，更利用DS的Wi-Fi网络对战功能，使全世界的玩家可以共同对战，交流游戏心得。《口袋妖怪》突破了过去连线对战的束缚，把更多的Pokemon爱好者集中在一起。同样依靠Wi-Fi对战而走红的游戏还有许多，《马里奥赛车DS》、《俄罗斯方块DS》和《三国志大战DS》都是这样的作品。其中《三国志大战DS》以DS的硬件机能最大程度地再现了街机版的操作方式和游戏风格，使很多原先没有条件接触



王宇	喜欢上了MHP2，但是只有DS，难道我真得要为此去买台PSP吗？
读者资料	男，16岁，山东省潍坊市高新区胜利东街交警支队宿舍2号楼3单元0702室，261000，QQ：459831548





街机版的玩家在DS上实现驰骋三国的梦想，也确实是功德一桩。

DS上的重制游戏很多，其中最值得称道的是Square Enix的《最终幻想》3代和4代。由于FF3早期开发的程序源代码因故丢失，所以SE在制作的时候完全重新编写了程序。游戏的人物、背景、怪物等等都采用了3D的表现，战斗画面也十分出色。FF4更是采用了压缩技术，收录了大量带有语音的动画，使玩家在DS上也能玩到声情并茂的RPG作品，这应该算是一个奇迹了。这也从一方面表明，只要厂商肯认真去做一个游戏，它的表现是可以突破客观上的限制的。《逆转裁判》系列在GBA上连续创造了3代的辉煌，DS版的《复苏的逆转》在原作的基础上增加了第5章，使整个故事更加完善，其中的一些人物在后来的《逆转裁判4》中也有登场，而4代则是完全采用了新的人物和“识破”系统，让人们觉得这个游戏在创新这方面做得确实很努力。而前任主人公成步堂在4代中沧桑的面貌和成熟的表现，成为这一作中最让人满意的部分。

DS版的游戏中，有不少怀旧的作品。其中最让人感动的是KONAMI的《魂斗罗4》，这是完全由一群魂斗罗fans们制作的不以营利为目的的游戏，虽然在系统上没什么更新，但是在完全再现游戏风貌这方面，确实做得十分出色，而且游戏的难度是很高的。DS依靠着这样的游戏，既吸引一般玩家，又吸引核心玩家，从而使购买DS的人群有了前所未有的扩充。



PSP的主机上面存在着许多硬派游戏，而这些硬派游戏则是众多玩家购买PSP游戏的原因之一，PSP上面由于机能的强大，所以在制作游戏方面可以将一些PS2游戏或者是以前如PS、DC上面的经典游戏移植到PSP上，这样一来PSP在游戏软件方面就不会出现过少的局面，目前PSP主要游戏基本上还是围绕着《怪物猎人》系列、《祖玛》系列，模拟器游戏这大类，当然也会有不少玩家喜爱的游戏如：最新上市的《实况足球2008》、将战略与音乐结合而创作的《啪嗒砰》、SONY旗下的经典续作《战神——奥林匹斯之链》等等，虽然在软件总数上PSP还是有着属于NDS的劣势，不过要说到游戏的耐玩性至少PSP还是占有很大一部分的游戏玩家群的。



CAPCOM的《怪物猎人》系列最初应该说并不能够算是该公司旗下的著名品牌，熟悉《怪物猎人》系列游戏历史的玩家们都能看出，《怪物猎人》系列的发展是一个不断补充与完善的过程，这个就好比如今的网游一样，初版基本上都属于一个能玩的测试版本，而随着补丁的不断完善，游戏也会越发的平衡，它不像是某些作品的续作仅仅只是画面素质的提升和游戏内容的增加，《怪物猎人》每一款续作都会对前作的系统进行优化修改，非常明显地不断在为猎人们着想，一个个不仔细对比甚至都难以察觉的细节优化都能够让猎人们感受到制作团队对本作系列敬业严谨的态度。举个例子，最成功的《怪物猎人携带版2nd》里面，猎人们可以方便地直接从厨房切换到集线会所，而不需要依次通过每一个场景。这一点改

宋阳	喜欢口袋妖怪和游戏王的朋友们，一定给我写信啊！（猴子：你那个日字旁的yang打不出来，所以只能用通假字了。抱歉！）
读者资料	男，17岁，山东省即墨市绿洲小区1号楼一单元401户，266200



动甚至可以说没有任何的技术含量，但是起到的作用着实不小——众所周知由于PSP主机机能的限制，所以使得游戏中在场景切换方面非常地频繁，而且读取时间较长，这一点对于使用UMD的玩家来说更为明显。而这个直接列表式的改动无疑使得游戏变得更加流畅，使猎人们在任务前后机械的行动中节省不少时间。当然这只是一些例子之中比较有代表性的，《怪物猎人》系列一直在完善自己，并没有太华丽太惊艳的革新，然而却一直在让这个系列一步一步向殿堂级的神作不断靠拢。

《怪物猎人》的主题是杀戮，这点应该说没有人会去质疑，但杀戮和文明并不一定是对立的。当玩家们在《怪物猎人》的残酷世界里经过一场你死我活的紧张战斗后，能得到的是什么？并不是传统游戏中的金币、宝物、铠甲——怪物身上是不可能掉出这些东西的，取而代之的则是猎物的皮肉、鳞甲、汁髓，等等；怎样才能得到一件理想的铠甲？你不光要有钱，而且还要有许多怪物的材料，这样才能够打造一件属于你的装备，不停地刷装备打材料是《怪物猎人》的乐趣之一。同时《怪物猎人》也掀起了一阵联机对战的热潮，自从《怪物猎人》出现之后在国内便掀起了一阵对战的浪潮，各大以《怪物猎人》为主的论坛立刻风靡国内网站，游戏到处高举“联机不练级”“同乐才快乐”的大旗。总之《怪物猎人》在PSP上的成功是完全不需要语言文字来表达的，只要你现在打开电脑到各大电子游戏论坛走走看看，“怪物猎人专区”的人气都是最为高涨的。

众人期待的大作，非这款《战神》莫属。游戏主要是以PS2上的畅销大作，《战神》为题材的PSP作品，本作不是移植也不是重置，而是一款完全的新作，本作由索尼旗下的Ready at Dawn开发，充分发挥了PSP所具备的3D画面特效处理机能，呈现出不亚于PS2版壮阔的游戏场景以及细腻的角色。相信所有玩过本作的玩家们都会惊喜得发现，所有的《战神》要素都被完全地重现在PSP版中，无论是对于新手玩家还是核心簇拥来说，PSP版《战神》的战斗系统都显得相当完美，而且随着主角奎托斯机能的增加，战斗系统还将更有深度。游戏中的躲避将由同时按住L、R键来实现。防御将由按下L键来发动和PS2版本一样，防御动作有一定的停滞，相信后期还会加入类似反击的动作。这款作品对于掌机来说表现让人相当满意。

在这款作品中，具有魄力的BOSS将会随时随地出现在奎托斯面前，在阿提卡之战中玩家会遇到一条凶恶地巨龙，随着故事的进行还会遇到残忍的波斯国国王伊夫利特。战斗中仍然会出现类似之前系列里一样有一系列的快速反应按键操作，游戏中仍然还会有非常cool的魄力QTE表现。游戏中魔法仍然魄力十足，比如说在战胜波斯国王之后会得到火神魔法，当按下R键发动之后就会将其召唤出来，到今天为止sony不断放出与其相关的游戏片段录像，让人看后无不期待，这就是PSP作品的魅力，能够在掌机中体验到如此优秀的作品你还有什么不满足的呢？



单一达	祝我的游戏人生在新的一年有所升华，掌机迷销量也应该一期比一期好！
读者资料	男，15岁，浙江省丽水市缙云县朝晖外国语学校初三3班，321400，QQ：365790478

ROUND4 游戏开发成本与回报的比率



DS游戏的开发成本是很低的。由于DS游戏主机最初机能相近的对应机种是10年前的N64，对于这种水平的硬件平台，任天堂早已将游戏的开发摸得轻车熟路。PSP推出概念很新的UMD光碟自然有其创新性，但是DS坚持卡带路线也并不能说它落伍。因为卡带的读取速度始终比光盘快，而且现在游戏卡的成本比过去要节省很多，负担也没有原来那么重了。另一方面，从N64时代积攒下来的游戏开发经验，使任天堂和其他厂家在制作游戏的时候不需要投入太多的成本。已故的横井军平先生所倡导的“落后技术的平行应用”使DS游戏的开发成本并不大，也难怪有越来越多的游戏商喜欢为DS做游戏了。这种策略性的经营方针虽然在技术性方面来说比较落后，但是任天堂根据这些年来自己的惨痛经历得到的结论，就是“唯主机机能论”发展到最后就是游戏制作成本飙升，制作资金短缺，成本回收困难，最后只有死路一条。







以游戏的开发成本来说，PSP的开发成本相比PS2还是要小很多的，毕竟这只是一个片面，PSP的游戏的开发平台已经进行了相当大的调整，不过即使是这样，PSP的开发成本还是比较昂贵的，下面我们先看一个列表，这个列表上面说的都是游戏的平均开发费用。

游戏平台	游戏数量	开发费用
Xbox	13款	2亿2百万日元
PS2	194款	9600万日元
NGC	11款	9000万日元
PSP	6款	9600万日元
PS	1款	8000万日元
GBA	47款	5300万日元
NDS	3款	3700万日元
DC	2款	2500万日元

从上面这个列表上我们可以看出，PSP的游戏开发费用相对来说还是比较低廉的。

ROUND5 主机播放多媒体文件的能力



DS本身没有直接支持的媒体播放软件，不过可以使用GBA的“播放君”和其他动画格式专用卡。除此之外，还有不少非官方制作的媒体播放硬件或软件。如Media Player WITH 4GB hard drive for DS，就是欧美的周边商制作的对应DS的播放器。它由播放软件MAX Media Player和4GB硬盘组成。将装载着播放软件的MAX Media Player卡带插入DS的DS游戏插槽，将4GB硬盘插入GBA插槽，DS玩家就可以在DS上播放MP3、图片以及影像。使用时上屏幕显示画面，下屏幕显示播放界面。硬盘可以通过USB 2.0与PC相连并传输数据。

而以软件形式出现的Moonshell，则是由日本软件达人



Moonlight开发的DS上的多媒体软件,主要功能包括:音乐播放、视频播放、图片浏览、电子书阅读等。Moonshell可以播放其专用的DPG格式,可以实现视频播放功能。使用视频转换软件就可以实现电影转换,将普通格式的电影转换成Dpg格式,然后就可以拷贝进烧录卡,在DS上播放了。该软件还支持MP3/OGG/NSF/GSM/MOD/SPC/MID等格式,播放音乐时可以自由设置各种播放模式。另外播放MP3时,还支持ID3信息显示。播放MP3时,把DS合上,那么主机就会在待机状态下继续播放,同时还可以设置锁定L、R。Moonshell支持JPEG/BMP/PNG/GIF等格式图片。在DS屏幕256×192的分辨率上浏览图片还是比较不错的,而且还支持缩放功能,这样就可以拿来看看漫画了。Moonshell也可以直接查看txt文件,而且支持中文的电子书。



许多玩家购买PSP主要的一个原因,就是因为PSP能够欣赏转换后的Mp4电影,PSP在播放电影方面一直受到玩家们的喜爱,平时上班坐地铁或者是坐火车回家的时候,PSP里面可以装入多部电影大片,拿在手中好好欣赏,岂不是美事一桩。小P自己本身不但可以支持Mp4电影,还可以通过电影播放软件“PPA”来实现高清电影的播放,PPA的专用电影格式为PMP,这种格式能够让电影在不失帧的情况下,完美地还原画质,总体来说要比PSP自带的电影播放软件要好上许多,而且自从PSP2000发售之后,由于新版本的PSP轻了许多,所以拿在手中就变得更加方便,这样一来拥有一个PSP,不但可以玩许多好玩的游戏,此外还可以随时随地的进行电影观看,实在是一举多得啊!

而PSP专用的光盘载体UMD所承载之影像是高清晰度的,配合PSP-2000的视频输出,在高清电视上也可以看到十分精美的画面。应该说,新型PSP的出现使UMD的复兴成为可能。



ROUND6 主机的扩展功能和应用设备



DS主机除了可以玩游戏之外,还有前面讲过的媒体播放功能。除了这些之外,任天堂官方也为这台机器提供了游戏以外的功能。任天堂官方在2006年的“Nintendo Conference”上公布了DS网络浏览器软件“Nintendo DS浏览器”与DS数字电视接收卡“DS One-Seg数字广播接收卡”。“Nintendo DS浏览器”是任天堂与Opera Software共同开发的网页浏览器软件,通过DS主机的Wi-Fi无线上网、双屏幕与触控手写,提供DS玩家上网浏览网页的功能。该浏览器并将搭载Just system所研发的ATOK汉字手写输入系统,提供网页浏览时便利地操作与输入。“DS One-Seg数字广播接收卡”提供了利用DS接收与播放日本地区One-Seg数字电视广播的功能,让使用者可于DS上欣赏针对行动收视装置所设计的1SEG数字电视广播节目,并通过触控屏幕进行直觉简便的操作。现场所展示的是GBA卡带形式的试作版,实际上市版本采用DS卡带形式推出。这两个产品在2007年相继投入使用,这标志着DS的用途被进一步扩展,除了本身具备的GBA+DS的游戏功能之外,更具备了数字电视欣赏、影片音乐播放(通过播放君micro)、无线上网网页浏览等多样化的便利功能。





PSP软件的扩展性,可谓非常的多,由于PSP的主频是333hmz,再加上主机内存达到64M,所以使得一些程序员们,就可以在

陈健	边角栏加多了,但是重复的也多了。(猴子:我们会加大校对力度的。)
读者资料	男,18岁,广东省湛江市赤坎新江三横巷迎宾馆宿舍3楼3栋401房,524000



PSP上开发出许多PSP支持的软件，在国内受到玩家们喜爱的软件有IRSHELL、PPA、CPS1、CPS2、NEOGEO模拟器等众多软件，而且这些软件的使用性能极高，最近PSP对应的网络电话Skype使它又变成了一台可以让远距离的玩家们进行视频通信，被它变成了电话机。玩家们拥有一台PSP那么就可以干许多事情，可以说在自制软件这方面PSP的胜算是非常大的。（猴子：这……还真没什么话好说！）

ROUND7 主机对应周边产品和实用性



说到DS的周边，如果把官方和非官方的东西都算上的话，恐怕这点版面是远远不够的。那么暂且不提主机包、保护贴膜、挂链这些技术含量比较低的东西，先说说任天堂官方推出的设备。首先最有意义的自然是任天堂官方的Wi-FI USB 连接器了。这个东西是玩Wi-Fi游戏不可缺少的，把它连接在一台可以上网的电脑上，就可以把DS变成一台可以连接无线网络的机器。Wi-Fi游戏的乐趣刚才也说过了，如果你是一个喜欢多人游戏的玩家，那么这个周边是不可少的。在非官方周边里，国内玩家最关心的当然是烧录卡了。目前国内生产烧录卡的厂家数量众多，几乎每隔一两个月就有新产品上市。目前最流行的DS烧录卡一般都具备以下特征：支持DS卡槽和Clean Rom，免刷机免引导免转换（也就是所谓的“三免”）。另外有的厂家又提出了免TF卡、免调速的概念（和“三免”加在一起就是“五免”了）。其实免不免TF卡倒不是什么大问题，现在存储卡价格又便宜，买一块也多花不了多少钱，就可以玩自己喜欢的游戏了。另外支持GBA插槽，可以玩GBA游戏的扩展卡也受到许多老玩



家的青睐，有了它之后，就可以DS、GBA通吃了。除此之外，日本的非官方厂家也推出了各种设计新颖的周边，像专门生产FC兼容机的Cyber Gadget 就推出了一款新周边机器“CYBER Famulator Lite”，利用它可以在DS Lite上玩FC的卡带，游戏的画面还挺像样的，另外这台机器还可以接到电视上，玩起来很有怀旧气氛。





对于周边部分来说，PSP的周边可选择性可是非常的繁多，从必备的记忆棒到保护套，许多种类繁多的周边，让不少玩家拥有了众多可选性。PSP的主机周边除了包包、贴膜与记忆棒之外，随着PSP2000的推出sony还推出了专门支持电视播放的“SET1”电视播放器、为了开车一族们而准备的GPS导航系统，还有已经发布了3.90全新固件所支持的skype，而且sony还为这个可以打电话的软件，专门准备了一个专用的麦克风，相信到以后PSP还会推出更多更好的周边产品。

对于国内玩家来说，PSP所必须要购买的周边只有2个，一个是主机屏幕的原装贴膜，另外

杨政	游戏诚可贵，人生价更高。（猴子：健康游戏忠告那8句话确实有教育成果。）
读者资料	男，14岁，陕西省西安市新城区康乐路十街坊7号楼3门31号，710043



一个就是一个适合自己的PSP包包，其它周边购买率不是很高，不过对于喜欢看电影的玩家，那么主机支架是玩家们所必须要购入的，使用支架之后玩家们就可以很舒服地观看电影，或者是欣赏自己喜欢明星的MTV。新型PSP的视频输出功能很实用，所以视频线是必须买的，当然配备一台好电视也很重要（这已经不算周边了吧？）。PSP的周边随着今年sony不断地继续创新，还会有更方便玩家的设备出现，比如说对应PSP的键盘……玩家们可以好好期待今年PSP的表现。

ROUND8 主机的价格和玩家承受能力



目前DS Lite在日本的标准价格为16800日元(约合人民币1150元),而神游科技的iQue DS Lite的行货价格是人民币1199元，但是很多地方1100左右就可以拿到。目前国内一套烧录卡的价格从100多到500多元不等，性价比好一些的烧录卡的价格在200—300之间。也就是说现在买机的话需要投入1400元（主机+卡）的资金。其他的周边值得买的也就是Wi-Fi设备了，想投资的玩家先攒攒钱吧。







由于PSP的综合性能，所以使得PSP的价格稍高，一般新版PSP的售价在1400左右，玩家们要是想配备齐全，那么就需要1700元左右，虽然这些价格相比NDSL来说稍显得有些昂贵，但是你只需要1700元你就可以拥有一台多媒体便携娱乐设备，有了它不但可以玩好玩的游戏，而且还可以欣赏电影、听音乐。一些精彩的大作使得你会对PSP爱不释手，不要犹豫了还没有购入PSP的玩家们赶快去买一台回来吧，加入PSP的大家族！

ROUND9 游戏市场对两大主机的反应



DS在推出之后,依靠新概念的游戏在短时间内席卷了亚洲和欧美的游戏市场。在2005年一年,DS凭借着《任天狗》、《脑锻炼》等新潮游戏吸引了众多的非主流玩家，使原本在PS2时代萎缩的玩家群得到了极大扩充。这一次以DS迅速普及为标志的“新玩家创造运动”与80年代FC走红的时候非常相似，大量原先不玩游戏的人接触了DS主机之后成为新的游戏玩家，但是与之前不一样的是，在日本等地区，新玩家中中老年玩家与女性玩家的比例明显比过去增加了许多。这是由任天堂创造出的商业奇迹。到2007年末，DS系主机在日本的销量超过2000万，成为日本游戏史上销售最多的主机。DS创造了掌机引领游戏市场的新风气，这也是以前所没有的。



董少博	新年新气象，希望在新的一年里游戏产业更上一层楼。（猴子：这……这是给PG还是给任天堂写的？）
读者资料	男，17岁，黑龙江省大庆市实验中学高二17班，163316，QQ：26651150

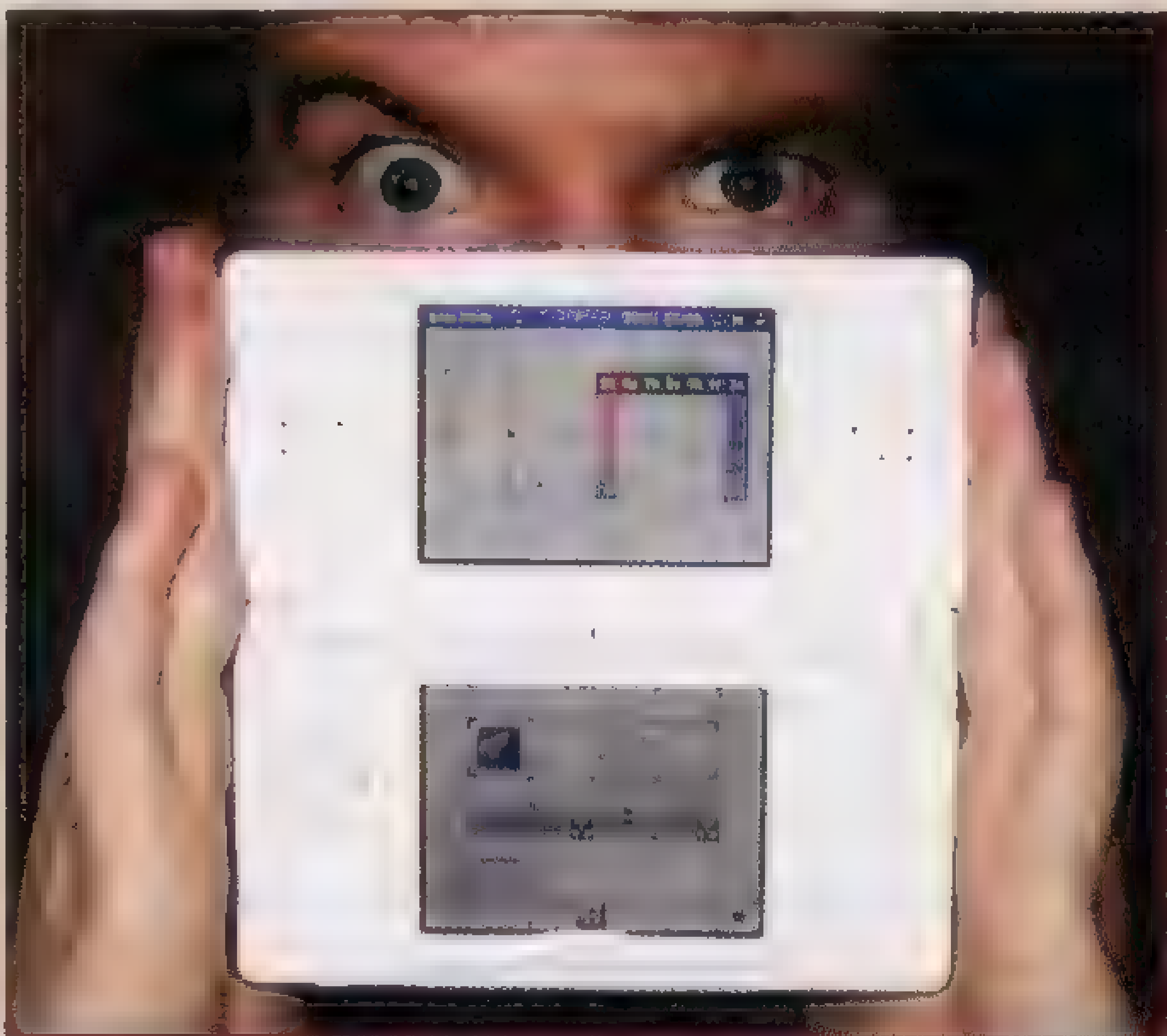


PSP在世界范围内的销量在PSP-2000推出之后显示出很大的上升势头。而《怪物猎人P》和GTA系列则是PSP上卖得最多的游戏。随着《战神》、《大蛇无双》等游戏的推出，这台主机将会继续保持稳定的发展。另外在国内，买PSP的年轻人更多一些，除了游戏之外，把PSP作为多功能媒体播放器老炫耀自己跟随时尚的人也有不少，这就是PSP的魅力所在。



FINAL ROUND 在大战结束前的总结

DS与PSP在2004年底先后推出，在电子游戏的历史上，第一次出现了两部掌机能够长期抗衡的局面。任天堂的DS以其新颖独特的游戏创意成功地巩固了自己的玩家群，并且在发展之后争取到了游戏市场的主导力量——软件制作商。许多在DS上形成的游戏系列，为这台主机创造了坚实的后盾。加上SCE的PS3的开发成本过于高昂，在整个电视游戏业在2006年更新换代的时候，DS一举拿下了原来PS2占据的市场，在Wii登场之前就使任天堂打了一个漂亮的翻身仗。与此同时，任天堂也在开拓新玩家的同时，注意传统市场的保持。随着《口袋妖怪》、FF火纹、DQ等系列作品相继宣布登陆DS平台，任天堂的主机在得到了软件厂商的强力支持之后，显示出蓄势待发的实力。而PSP在继承了PS系主机“所有的游戏在这里集结”的理念之后，也在自己的平台上制作了相当多数的优秀游戏。其中包括一部分以前在电视主机上流行的系列，一部分移植和复刻的作品，像《怪物猎人P》、《横行霸道》和将要推出的《战神》等游戏，都成为PSP软件销售的顶梁柱级作品。到了2007年，SCE在推出改良型新机的同时，也注意到游戏内涵的重要性，开发了《勇者别嚣张》、《啪嗒砰》等画面简单但是非常耐玩的游戏。从全世界的软硬件销量来看，DS依旧处于优势，并且将继续推进掌机游戏主流的业界风气。PSP在多媒体播放方面领先一步，以超大高清晰的画面和兼容多种格式影音文件播放的功能受到年轻人的喜爱，并且在世界很多地区流行开来。新型PSP能够连接电视的设计从某种意义上也体现了SCE在开发PS3遇到阻力的同时，力求从掌机方面进行突破的决心，PSP能够作为电视主机，也可以作为连接电视的多媒体播放器使用，这就在无意之间增加了它的市场生命，而且以UMD为载体的SCE主导的影碟格式有了更多用武之地，给人们增加了一个购买PSP的理由。另外一方面，PSP上更开放的平台与数量众多的自制软件、模拟器也是玩家们选择这台主机的理由。在国内市场来看，PSP无论是在内地还是在港台地区都十分受欢迎，尽管内地目前还没有出现PSP的行货，但是通过各种途径出现在市场上的PSP主机也依旧受到玩家和喜欢时尚的年轻人们的青睐。应该说目前在国内DS和PSP都有一定数量的固定玩家，虽然有一部分人两种主机都拥有，但是毕竟还是少数。不过DS玩家和PSP玩家购买主机的使用目的不尽相同，买DS的人中更多的希望玩到新的DS游戏，而PSP的购买者则要兼顾到游戏、影音播放和模拟器等多个方面。实际上买什么主机还是玩家个人的选择，要和自己对于游戏和其他娱乐的爱好、侧重程度和经济实力相符合，当然了，如果你银子足够多的话，博爱一下也未尝不可。DS与PSP共同带来了掌机游戏的新时代，在这个时代，它们注定要共同存在、共同发展，并且走出自己的道路。虽然我们今天的话题是《最后一战》，但是大家都知道，这一战的终结之日还远远没有到来。



PS：本文内容只代表作者个人观点，与杂志的立场无关，特此声明。

姚政宏	孤独是我的星座。（猴子：最近边角栏的征友功能出现强化趋势。）
读者资料	男，17岁，浙江省宁波市镇海区发电厂1区8栋304，315200



来自西班牙的这部动画电影《骑士歪传》（原名是Donkey Xote，直译为驴子奥特），是由当地一家名为Filmax的动画公司制作的。Filmax动画公司的总部设在西班牙的首都巴塞罗那，是西班牙最重要的独立视听资料集团，横跨生产、出品、发行三大领域。该公司曾经在2004年和2005年推出过两部动画电影《PINOCHO3000》和《吉萨库》，而去年底放映的《骑士歪传》则是在恶搞西班牙作家塞万提斯所著的《堂吉诃德》。现在西班牙的游戏开发商Revistronic把堂吉诃德这样的一段故事搬上了游戏平台，游戏试图用一个叫卢西奥（Rucio）的驴子的视角带我们重新回顾这篇在欧洲几乎家喻户晓的著名小说

PSP	Revistronic	2008年1月28日
	ACT	1人/29.99美元
骑士歪传		247KB

这是一个想变成马的驴子的故事

在电影中，堂吉诃德（Don Quixote）带着他的“随从”桑丘（Sancho），以及一只想成为马的驴子卢西奥和不愿意离开马棚的战马罗西南傣（Rocinante），踏上了一段漫长旅程。他们一同去寻找“月骑士”进行决战，如果他们赢了这场战斗，就将揭开达辛妮亚（Dulcinea）的真实身份（其实就是一名在附近农村养猪的村姑 ==）。当然，反派势力是不会轻易让堂吉诃德得逞的，他们会在路上千方百计的阻止唐吉诃德同命运的会面，但最终，堂吉诃德赢得了胜利。故事描述的就是这只梦想成为马的驴子卢西奥，由它来为观众讲述堂吉诃德先生的真实故事。在卢西奥眼中，堂吉诃德是一个充满灵性而热情的家伙，玩家将扮演这头叫卢西奥的驴子展开一系列有趣的冒险。

《堂吉诃德》是西班牙作家塞万提斯于1605年和1615年分两部分出版的反骑士小说。故事背景是个早就已经没有骑士的年代，主人公堂吉诃德幻想自己是个骑士，因而做出种种匪夷所思的行径，最终从梦幻中清醒过来。这部作品对当时流行的骑士小说是一个反讽，在本书出版后，骑士小说开始销声匿迹，退出文坛。堂吉诃德这个人物成为世界闻名的形象，经常用来比喻敢于冲击社会不合理现象和坚持自己观点到底的人，或者是不自量力脱离现实的人，后者现在可能居多一些。

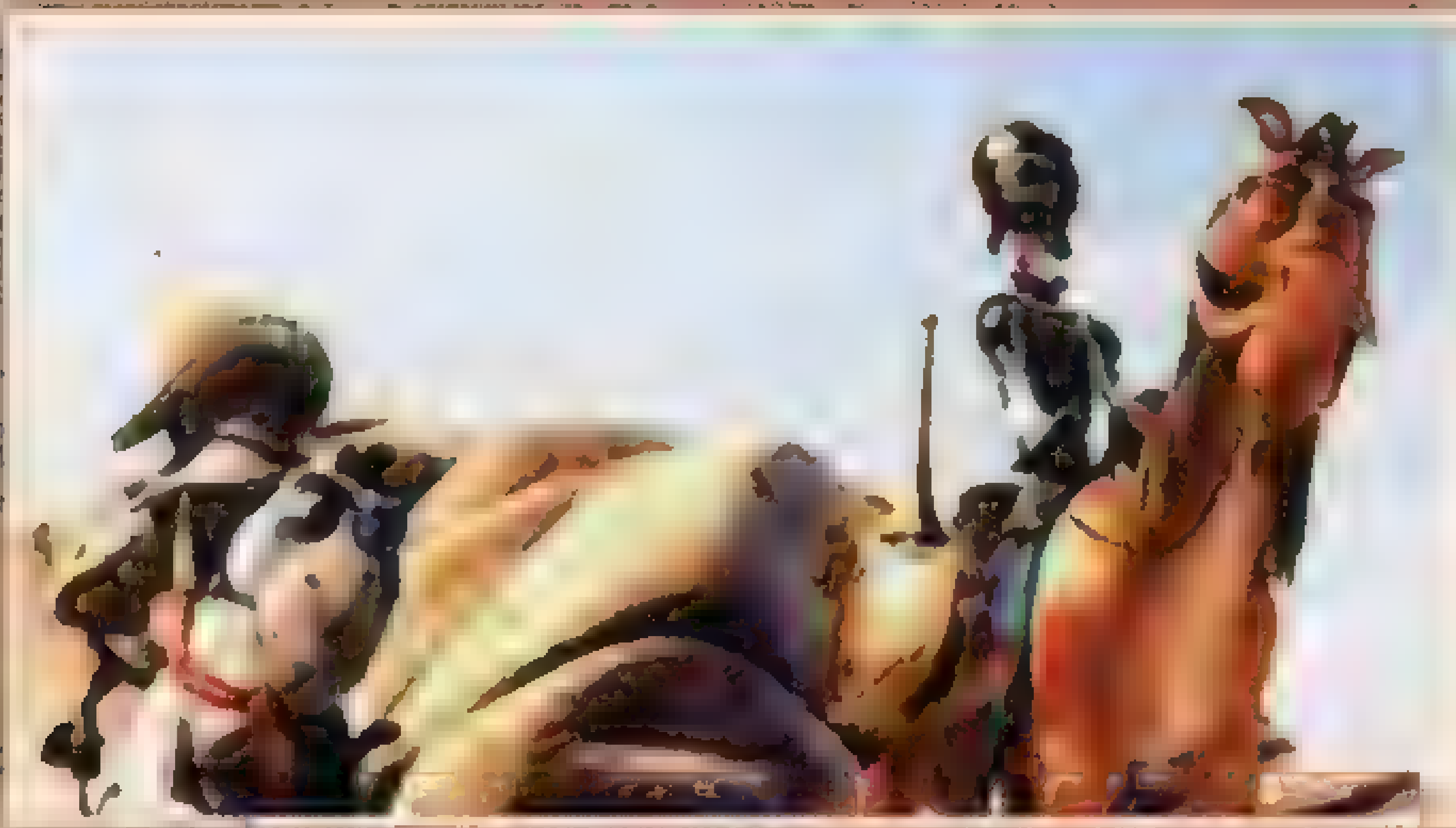
《堂吉诃德》的小说主人公叫拉·曼却，是一个乡绅，原名阿伦索·吉哈达。他读当时风靡社会的骑士小说入了迷，自己也想仿效骑士出外历险。他从家传的古物中，找出一副破烂不全的盔甲，自己取名堂吉诃德，又物色了邻村一个挤奶姑娘，取名杜尔西尼娅，作为自己终生为之效劳的意中人。然后骑上一匹瘦马，离家出走。





黄一辰 | 这回肯定上不去了，上去了也不可能上中奖席，上了中奖席也不可能中PSP！（某编：后两句你说中了 -_-）
读者资料 | 男，13岁，江苏省苏州市三香花园6幢401室，215004

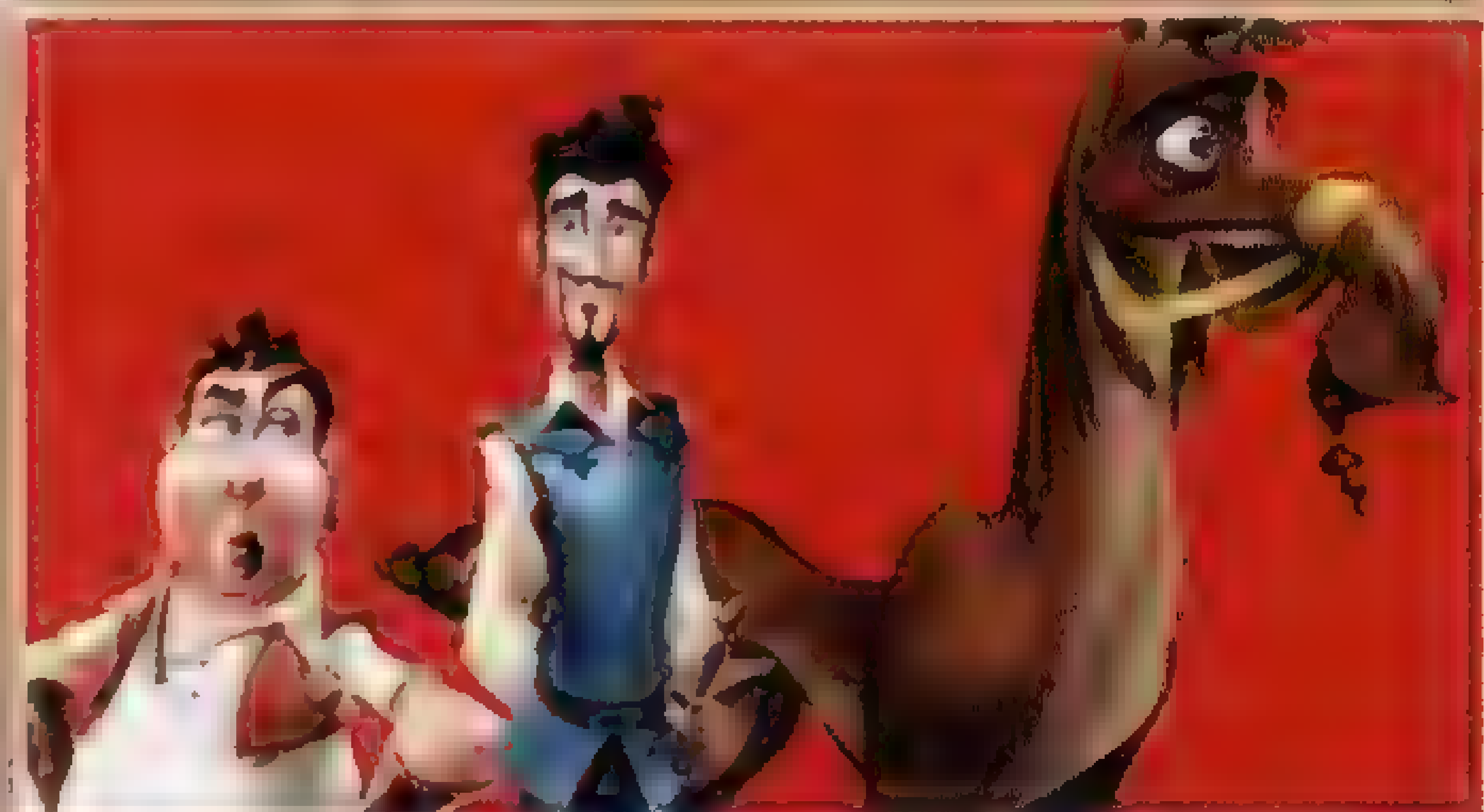


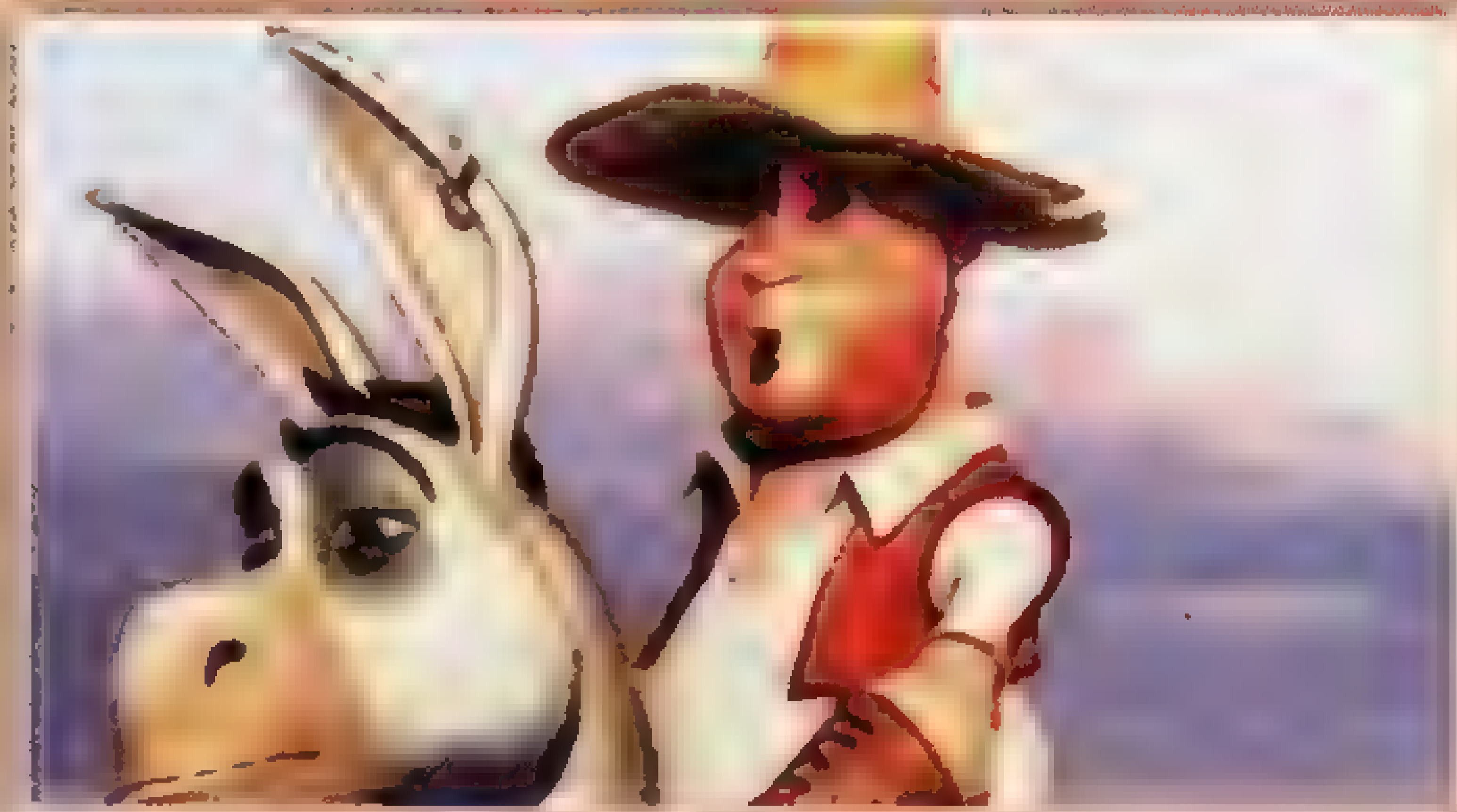


堂吉诃德把客店当作城堡，让老板娘给他举行授封仪式。一路上，他单枪匹马地蛮干，结果身受重伤，被乡亲们抬回家来。第二次，他说服邻村一个名叫桑丘的农夫做他的侍从，一同去历险，答应人家一旦胜利便可任命为总督。主仆两个偷偷地上了路，堂吉诃德还是按他脑子里的古怪念头行事，把风车看做巨人，把羊群当做敌军，把苦役犯当做受害的骑士，把酒囊当做巨人头，不分青红皂白，乱砍乱杀，闹出许多荒唐可笑的事情，他的行动不但与人无益，自己也挨打受苦，直到人们把他装进笼子送回家来，才结束了他的第二次历险。

一个月后，堂吉诃德与桑丘约好去萨拉戈萨参加比武，他们碰到了各种奇遇，曾被公爵夫妇请到城堡做客。堂吉诃德的邻居加拉斯果，为了骗他回家，假装成“白月骑士”与他比武，堂吉诃德失败，不得不听从对方的发落而回家。他到家后即卧床不起，临终才明白过来。他立下遗嘱，唯一的继承人侄女如嫁给骑士，就取消其继承权。

塞万提斯说他创作《堂吉诃德》的目的是要消除骑士小说在社会上和群众之间的声望和影响。骑士制度、骑士精神、骑士道德是西欧封建社会的一种产物，骑士的任务是“忠君、护教、行侠”，他们要求“文雅知礼”、不仅要忠实地为主人服务，还要效忠和保护女主人。为“心爱的贵妇人”去冒险和获得成功，是骑士最大的幸福。骑士文学即表现骑士“忠君护弱”的冒险生活，为博得贵妇人的厚爱所表现的忠贞和武侠精神。骑士主人公都是理想化的人，侠义而崇高。故事虚构、惊险离奇，充满魔法，挑战、创伤、以及荒诞不经的情节。但骑士文学与作者所处时代的精神相差太远，塞万提斯为了打击和讽刺骑士文学，以其人之道还治其人之身，巧妙地利用骑士小说的形式，借题发挥，成功地塑造出堂吉诃德的形象，把骑士制度、骑士精神、骑士道德漫画化，揭露了这种文学的腐朽与没落。







现在的欧美厂商似乎落入进一个怪圈——认为只要买到出名的作品版权拿过来改编成游戏就能卖个好价钱。去年的《蜘蛛侠3》、《黄金罗盘》和《贝奥武夫》等游戏便是此中的典范代表，虽然算不上是大卖特卖但销量成绩好歹还说得过去，但这一次的《骑士歪传》就显得有点差强人意了。粗糙的3D建模暴露出开发小组的经验不足，背景音乐勉强不会让我打哈欠而是直接睡着（Zzzz），再加上单调到一定境界的游戏模式，简直令我有找块海绵直接往墙上撞的冲动。不过也确实没有必要太过于较真，毕竟游戏制作方是一家名不见经传的西班牙公司，接下相对来说开发难度比较低的影视改编作品是很平常的选择，同时应该也是在为正式入行积累必要的经验。当然了，原作小说和这次的动画电影都相当不错，有兴趣的同学在寒假中不妨找来观看。



王玉柱	新的一年已来到，但是游戏总很少。（某编：嗯，好玩的确实不多）
读者资料	男，19岁，大连开发区小孤山中里#50-4-3，116600



PSP上的著名益智类游戏《紧急出口》已经出了两作了，很多玩家抱怨操作起来很不方便，特别是用模拟摇杆控制光标点击助手时非常麻烦，现在这个人气大作已经登陆了DS平台，使用方便的触摸屏操作更加得心应手。本作中玩家依然作为Mr.Esc先生拯救困在险境中的众人，还等什么？快拿起你的DS拯救这些遇险的人们吧！

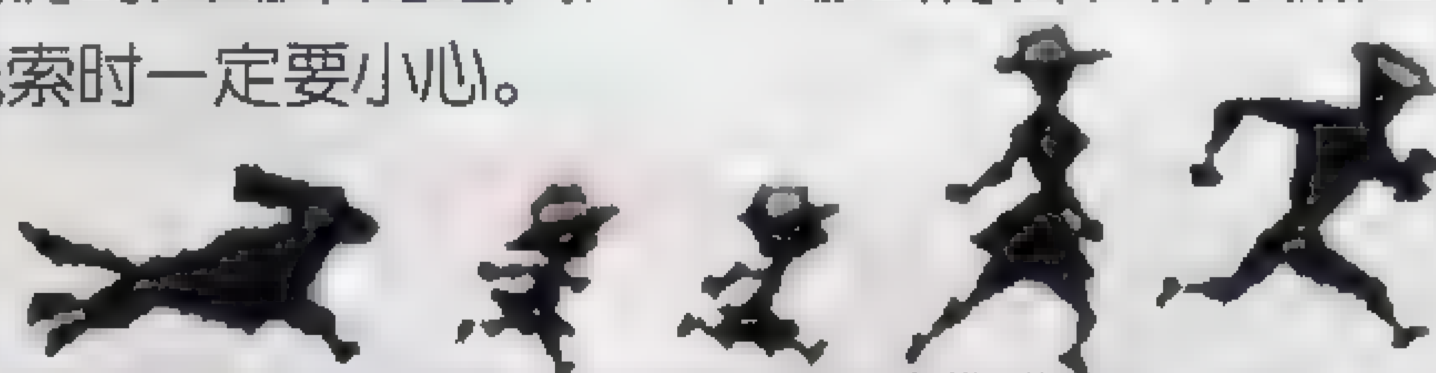
NDS	TAITO	2008年1月24日
	PUZ	1人/5040日元
紧急出口DS		512Mb

Mr.Esc再次挺入各种灾害侵袭的大楼中！

游戏操作

操作介绍	
←/→	人物移动
↑/↓	人物上下攀爬/蹲下/电梯上下移动
A	获得或使用物品道具/协助同伴/推
	动箱子
B	跳跃/潜入水下
X	用十字键控制箭头标志移动
Y	利用箭头标志选择助手并下达命令
L	呼叫助手跟随或站住
R	长按人物跑动
START	暂停并呼出菜单

上面这个表格中所记录的是不用触摸屏的操作方法，当然游戏默认是使用触摸屏的，修改方法是将OPTIONS中的CONTROL项改成BUTTON，不过用触摸屏操作确实要比用这些按键省事的多，用触摸屏时只需要使用十字键调查地形，还有L键（如果把CONTROL项改成TOUCH L则是R键）一次下达多步骤命令，其他都是用触摸屏操作，玩过PSP版的玩家如果有DS一定要玩一玩，你可以用一支笔同时让多个人物动起来，更加节省时间。只是有时点不准绳索Mr.Esc就会从高出直接掉下来，我们的英雄不是超人，一样也会骨折，所以点击绳索时一定要小心。



画面音效

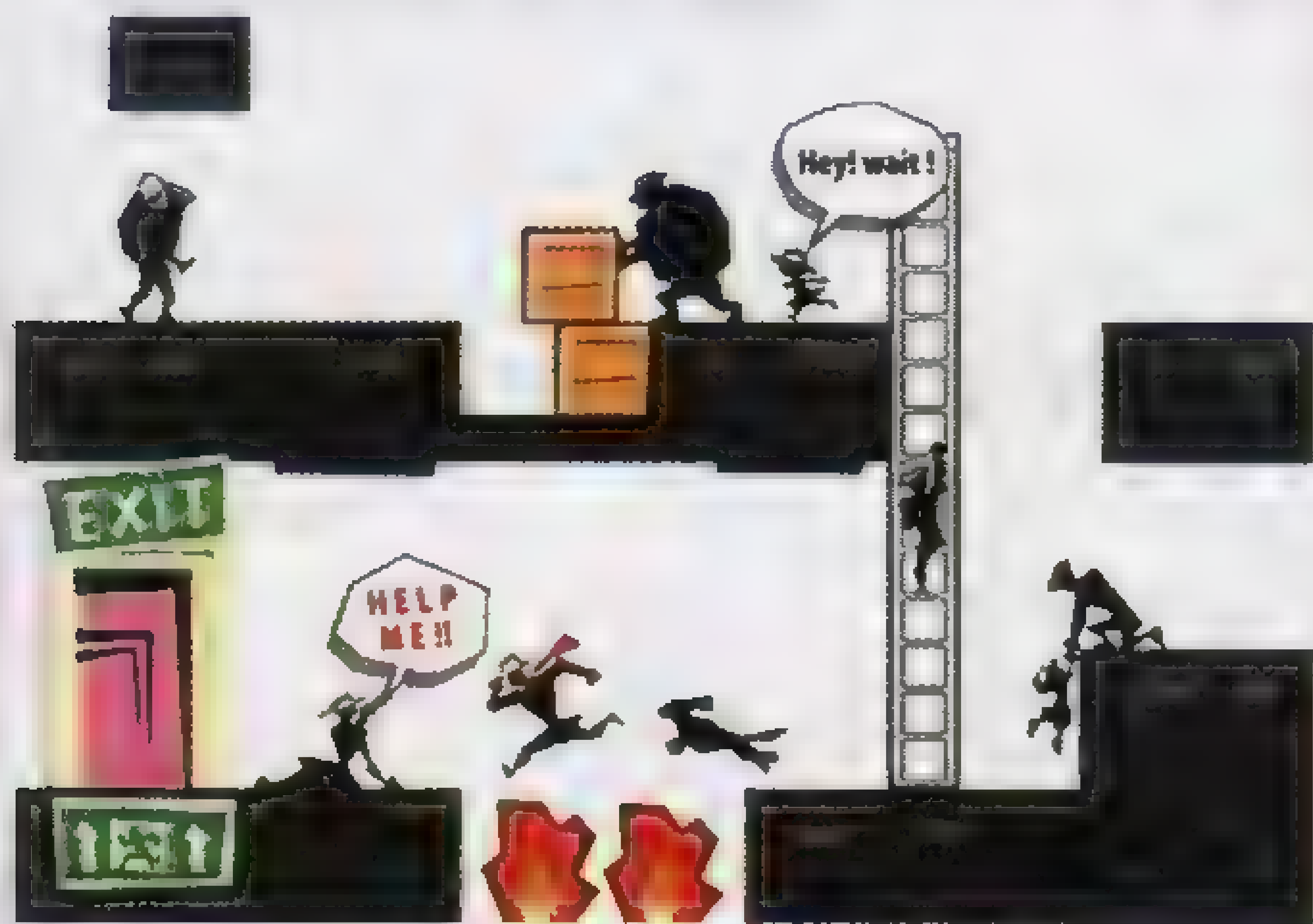
这款游戏在DS上的画面表现决不逊色于PSP版，虽然只是一个2D游戏，但是游戏画面非常特别，光影效果非常到位，再加上人物刻画采用类似中国剪纸风格手法，让你在游戏时仿佛在看一部紧张的动画片。

音乐音效方面也很出色，不同灾情的大楼会有不同的背景音乐，不过这些背景音乐都有一个共同点，就是紧张的节奏。再配合上遇难的NPC随时发出的求救声，真的感觉自己置身于一场灾难中，令玩家想更快带这些遇难者离开灾难现场。





王灿 今天是我第一次买贵刊，以前也经常看归看，只是看同学的，现在已订一年的贵刊，希望能交到知心朋友！
读者资料 21岁，河北省秦皇岛市抚宁县天马大街王金平（收），066300，QQ14350004



丰富关卡

多达100个游戏关卡，前期关卡还很容易，到后面必须好好动脑才能顺利过关，所以玩家绝对不用担心游戏时间过短。前50关可以直接挑战，后50关需要达成一定分数才能开启。关卡中充斥着各种机关，玩家要掌握好每种机关的特型，并做到灵活利用才能过关。

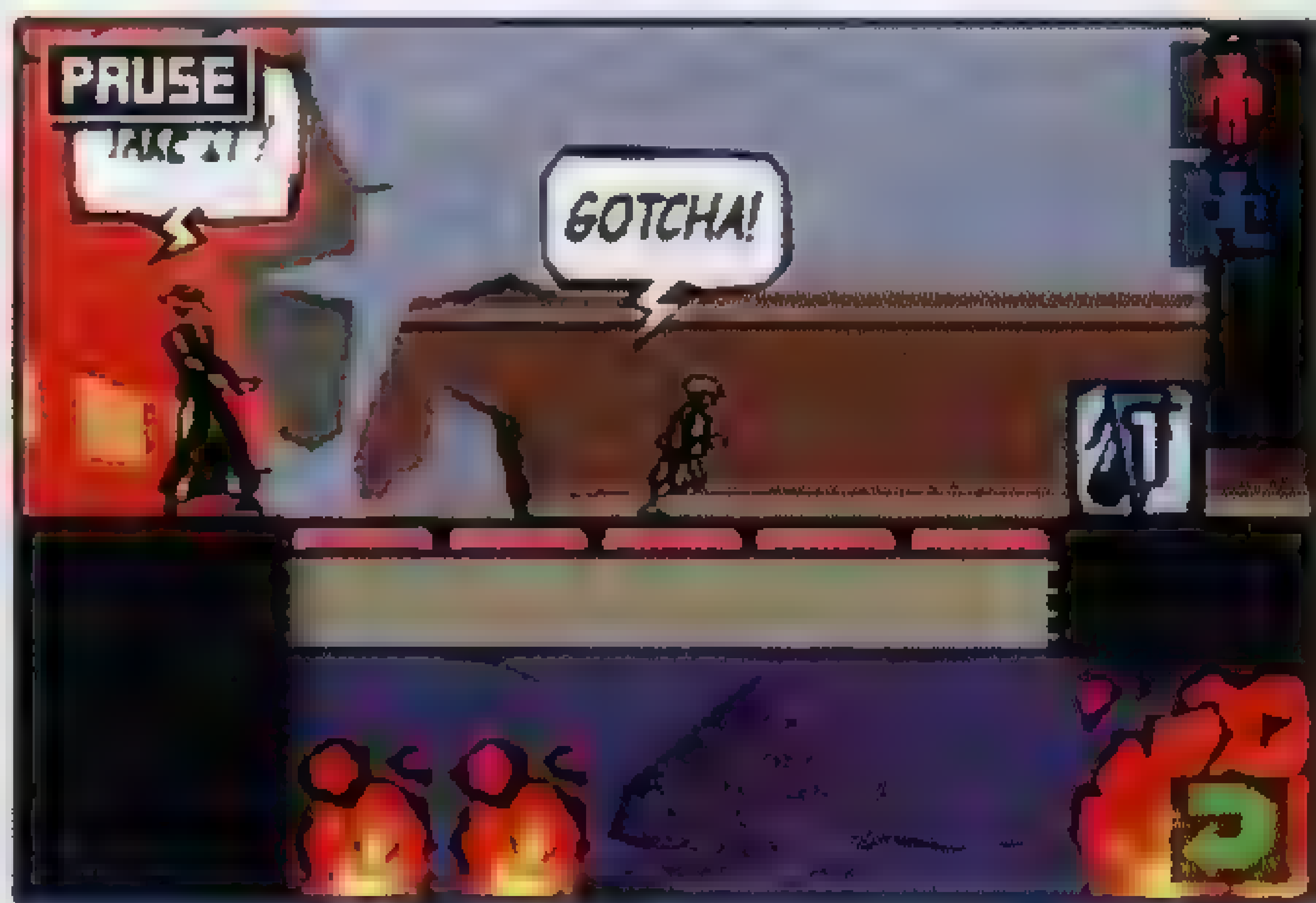
各种机关与灾难

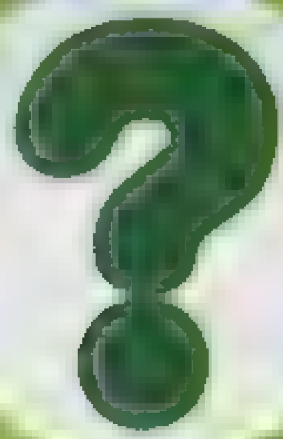
说到大楼逃生大家首先想到的就是火灾，所以火灾自然就作为了新手上手的基础关，中期主人公Mr.Esc还要进入被冰雪冻结的大楼中救人，地面非常光滑，要想跳起或者推动箱子需要先穿上钉鞋才行。

游戏中的机关也是一大亮点，有各种箱子和门,箱子分为两种，木箱和铁箱，木箱怕火，铁箱不怕火；门又分为双向开的门、单向开的门、上锁的门、还有机关门四种，可以说这些机关使得关卡更加多变，然而正确的过关操作顺序只有一种，如果对机关特性不熟悉就很容易浪费时间。

各种人物

主人公Mr.Esc是个运动神经非常发达的年轻人，可以爬上3米高的墙头，跃下5米深的坑，跨过3米宽的沟，但是大家不要把他当作超人，他也是需要帮手协助的。ヤング（年轻人）是稍逊于Mr.Esc的人物，他只能爬上2米高的墙头，跃下3米深的坑，跨过2米宽的沟。而キッド（小孩）如果没有成人的帮助是上不去很高或下不去很深的地方的，但是他的优势在于可以进入常人进不去的狭小空间，并且拥有超轻的体重,一些成人踩上就会塌陷的红色石板他们就可以轻松通过了。アダルト（胖子）拥有超强的力量，常人推不动的箱子他们可以轻松推动，但是超重的体重使他们爬上高处时需要两名年轻人协助。ドッグ（狗）和小孩一样体重轻身材小，可以轻松进入狭小的地方，优势是有比Mr.Esc还要高的跳跃力，可以横跨过５米宽的深沟，劣势则是不能爬梯子，并且只能登上１米高的台阶，虽然不会使用物品，不过它可以把物品交给人类,再由人类使用。ペイシェント（受伤者）什么都不会，所有的移动都需要有成人背着他。各种人物都戴着不同颜色的帽子，只有Mr.Esc拥有一条鲜艳的红领带，就像超人背后的红披风一样。





本作是一款不错的益智游戏，在PSP上发行两作之后终于来到了DS平台，结合DS的触摸屏可以说更加完善了，主人公Mr.Esc既要救人又要求助于他们的协助，让玩家们体验到真实灾难中互助求生的气氛，因为是游戏，所以主要的目的还是益智和娱乐，当靠自己的力量过关之后会有一种非常自豪的成就感，再加上紧张的背景音乐和NPC的求救声，更加燃起了玩家的斗志，连Mr.Esc也在不停地喊着“Any body here?”真的是非常不错的创意，除了一些经典大作，现在的游戏卖的是创意和游戏性，像前不久的《勇者别嚣张》和《啪嗒砰》,受到了玩家的极大好评,虽然《紧急出口》在这两部游戏之前就有了,但是其创意绝不输给《勇者别嚣张》和《啪嗒砰》。喜欢益智游戏的玩家一定要下载下来玩一玩，绝对不会令你失望的。

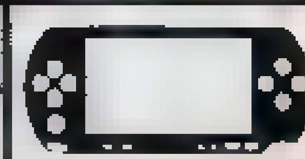
B

谢杰	期待过年同学们都回来一起联口袋！
读者资料	19岁，广西桂林工学雁山校区252信箱，541006，QQ156390513



WWW.HARVEYBIRDMANTHEGAME.COM
COMING NOVEMBER 13

PSP	CAPCOM	2008年01月08日
	AVG	1人/29.99美元
哈维·博德曼律师		278KB

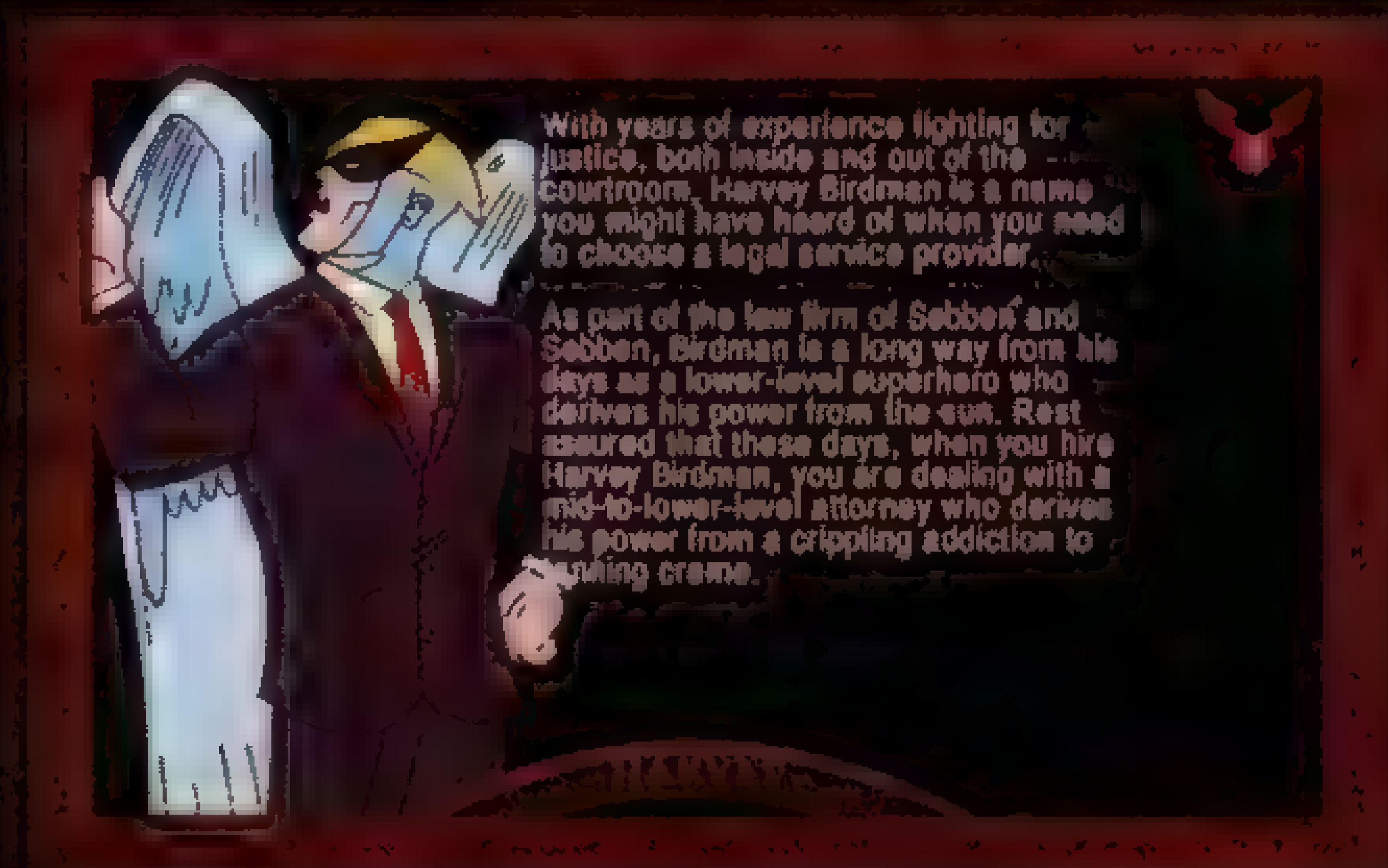


击毁犯罪，挑战地球上所有不合理的因素，这就是我——博德曼律师！

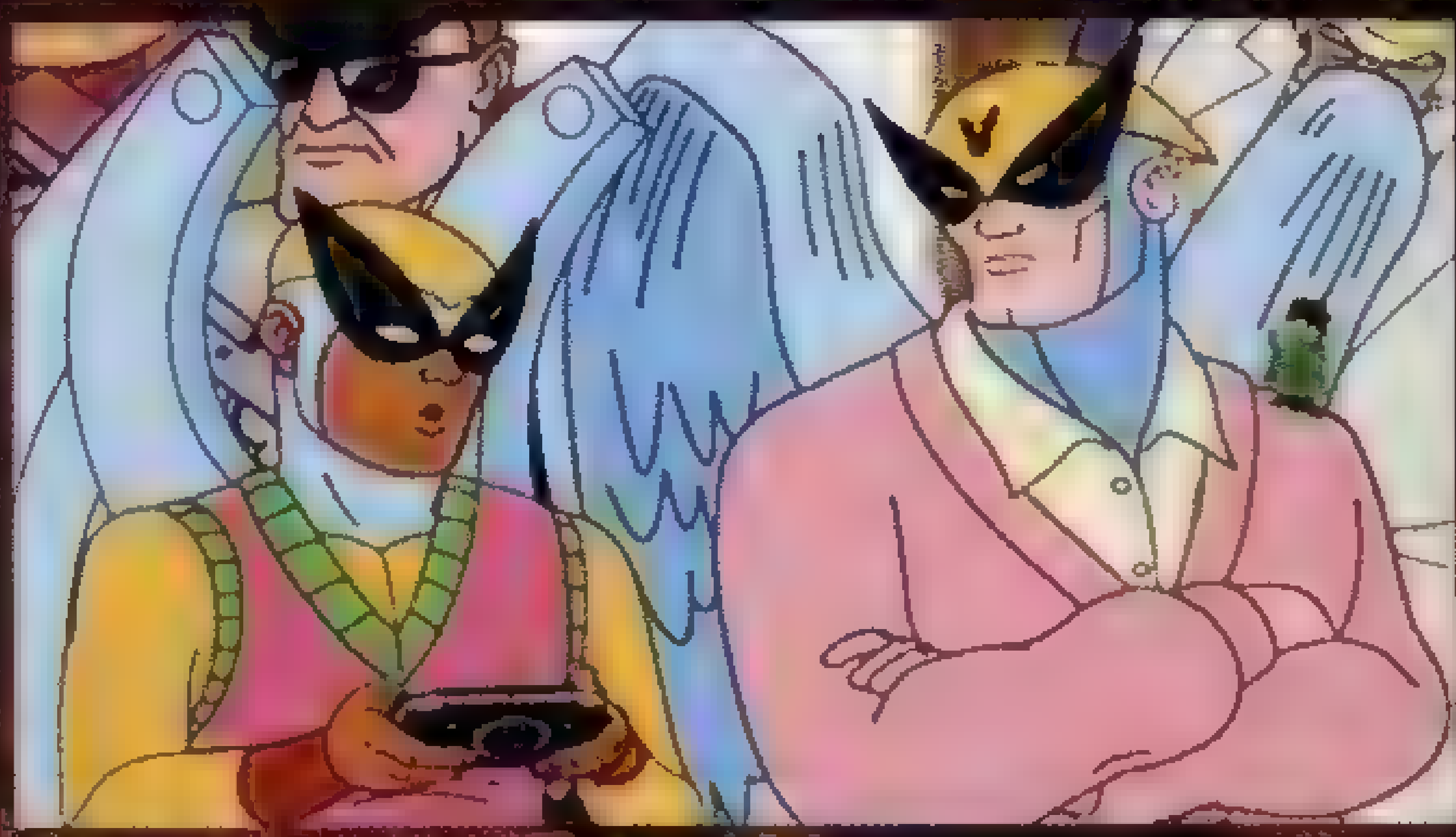


这是一款以搞笑为主的法庭类游戏作品，熟悉《逆转》的玩家们可能会发现，因为在这款游戏中你会找到许多与其相似的地方，因为这款游戏的主要创作思路正是《逆转裁判》，只不过换了一种题材而已。这款游戏主要以轻松的搞笑风格为主，没有什么能比搞笑的法庭更为吸引玩家的了，游戏所独立原创的5个事件中，你可以看到许多让你忍俊不禁的场面，这些场面你都可以在《哈维·博德曼律师》的原著中找到与其类似的地方，如果你要是没有接触过这款作品的话，相信我，你也一定会投入进去，因为他实在是太搞笑了。

如今看到辩护类型的游戏，玩家们最先想到的一定是CAPCOM出品的《逆转裁判》，此游戏将法庭辩护，物证寻找完美地融合在一起，创造了一个低投资高回报的游戏界神话，而此作品也被国内玩家称为"不可被代替的神作"，游戏风格趋于亚洲玩家的审美观点，虽然CAPCOM曾出品过对应美版的《逆转裁判》但是在欧美地区仍得不到什么人气，对于游戏玩家数量众多的欧美地区，CAPCOM自然不会放过这个赚钱的机会，一定要制作出一款适合于欧美玩家口味的推理法庭类游戏作品，也许就在这一个机缘巧合之下，由美国公司HIGH VOLTAGE SOFTWARE所制作的《哈维·博德曼律师》就在这种条件下诞生了，游戏基本上是按照CAPCOM的《逆转裁判》进行制作，所以在发行商方面，特地请来了美国CAPCOM进行当地的游戏发行，这款作品即是模仿《逆转裁判》又是由CAPCOM发行，那么在人气方面就占有了一定的先机，这款作品本来是打算定于2007年11月发售，不过CAPCOM高层考虑到年底各个平台大作云集，市场竞争激烈，所以将其发售日改成了2008年1月，这款作品不单在PSP上发行，PS2和Wii平台也会有它的影子，那么这部作品到底和《逆转裁判》有何相似之处



朝阳　掌机迷的菜团你吃饭的时候吃菜么？
读者资料　男，17岁，哈尔滨市南岗区工大学院4号楼301，150006



呢？我们一起往下看。

这款作品采用的是卡通漫画风格，与逆转裁判所不同的是，游戏所有的背景角色都是在活动的，特别是各种角色动作的切换方面，如果刚刚进入开头的话，那么一定会认为这不是游戏而是一盘UMD的动画影像。游戏为全程语音，语种当然是英语，而且这并不是普通的英语，在游戏的对白中充斥着各式各样的美国俚语，想要完全搞清楚剧情，就需要一定的英语水平，所以想要体验到这款游戏的国内玩家，可以好好的等待游戏的汉化版本。



这款游戏改编自同名漫画，如果你要是熟悉漫画中的各个角色，相信你一定会非常容易地投入到剧情当中，如果玩家不熟悉，虽然在融入性上会大打折扣，而且还会对角色风格大吃一惊，不过相信我，你会很快地投入进去，因为制作商为玩家们准备了5个充满了乐趣的游戏剧本。在这款游戏中玩家要扮演哈维解决众多的搞怪按键，看过美式漫画的玩家可能会明白，美式漫画的一些恶搞风格，伴随着故事剧情的发展你可以看到许多美式的恶搞风格。在游戏中存在着许多的古怪按键，因为这些案件而找上的委托人也是非常的古怪，和《逆转裁判》一样，在每次开庭之前，律师哈维·博德曼首先要做的就是调查犯罪现场，搜集各种各样的证据，与案件相关的众人进行交谈，当然如果必要的话，还会和原作一样，和辩方律师喝酒，让其透漏一些对自己有用的证据，和《逆转裁判》所不同的是在这个游戏中，为了找出证人的漏洞，你可以使用各种你能想到的方法，看起来实在是让人忍俊不禁。

这款游戏主要是以搞笑为主，各种不同的搞笑风格，会时不时的融入到游戏中，也许游戏是太过于注重《哈维·博德曼律师》原著的搞笑风格，所以将案件的推理内容制作的极为简单，对于一个《逆转裁判》的忠实爱好者来说，这款游戏与《逆转裁判》复杂而深奥的人物关系链差得实在是太多，在这款游戏里法庭之外的询问调查部分，实在是少得可怜，而且证据之类的部分非常容易找到，英语好一些的玩家，在进行这款游戏的时候完全不会出现，卡住的问题，游戏的总体流程很短，如果玩家是一个逆转FANS的话，那么通关的时间应该不会超过5个小时，即使玩家们没有接触过以前的逆转式作品，会一些英语的话通关时间也不会超过7个小时左右。这款作品可以说得上是一款娱乐性质的作品，不需要费多大的力气就可以将其通关。





游戏采用了UMD媒体化后，拥有了一点好处，那就是可以装载大量的动画或者是CG电影，而这款由CAPCOM发行的《哈维·博德曼律师》就恰恰占尽了这种媒体的便宜，玩过《逆转》系列的玩家在接触这款作品的时候可能会找到许多的相同点，这也正好间接证明了游戏在模仿这款成功的作品，这也正是CAPCOM公司美国分部推出这款作品的主要原因——迎合美国玩家的口味。游戏在破案的过程中会遇到许多搞笑的事件，熟悉原作的玩家们一定会找到许多共同的相似之处，这就是这款作品的优点之一，在期待《逆转》续作的玩家们不妨玩一玩这款作品，因为在你游戏过程的4个小时中你会不停的开怀大笑，微笑正是这款游戏带给你的主要乐趣之一，在整个游戏的过程中就好像是在观赏一部UMD动画电影作品，想要轻轻松松的玩游戏么？这款《哈维·博德曼律师》也许正适合你。

B

李雨 | 希望掌机迷的编辑们集体露面啊！

读者资料 | 男，19岁，北京市安外大街，100001，QQ：257899814

PSP	Warriors of the Lost Empire	2007年12月13日
	RPG	1人/19.99美元
失落帝国的勇士们		记忆容量576KB

失落帝国的勇士们





《失落帝国的勇士们》是《失落帝国 魔窟的皇帝》的美版。游戏的要素和日版基本一致，是属于迷宫探险的刀剑动作角色扮演游戏。其中的RPG要素还是很多的，实际上，这个游戏里的许多要素在许多的游戏里都可以找得到。从游戏的世界观入手看一看，迷宫地下城？游戏里有；龙？游戏里也有。道具的装备与使用，中古时代的历史设定，迷宫里的陷阱，这些要素都有。基本上，这个游戏就是采用了《龙与地下城》类型世界观的一个西方RPG游戏，但是遗憾的是，游戏的制作者在将这些要素混合在一起的时候，没有把握好游戏里的平衡，最后做出来的就是这么一个玩起来很烦的纯粹在无聊中打发时间的游戏。

游戏的故事发生在公元165年，当时的罗马帝国的一位英明君主，被称为"勇帝"的哈德良(Hadrianus)在厌倦了自己高高在上的生活之后退隐，与自己的同性恋爱人安提诺乌斯(Antinous)一起隔绝于尘世之外。哈德良的居城安提诺波里斯（Antinopolis）成为魔怪与丧尸们横行的地方，这时帝国军派出雇佣兵部队，去那里调查失踪的前任皇帝。作为一个游戏的开头，这样的设定还是很不错的——但是当这些剧情介绍结束之后，游戏就变成了一个漫无目的的迷宫探险。指挥玩家们的是一个悬浮在半空的穿着长袍留着邪恶胡须的猥琐的鬼魂一样的家伙，真不知道主人公们为什么要听从一个鬼怪的指挥。

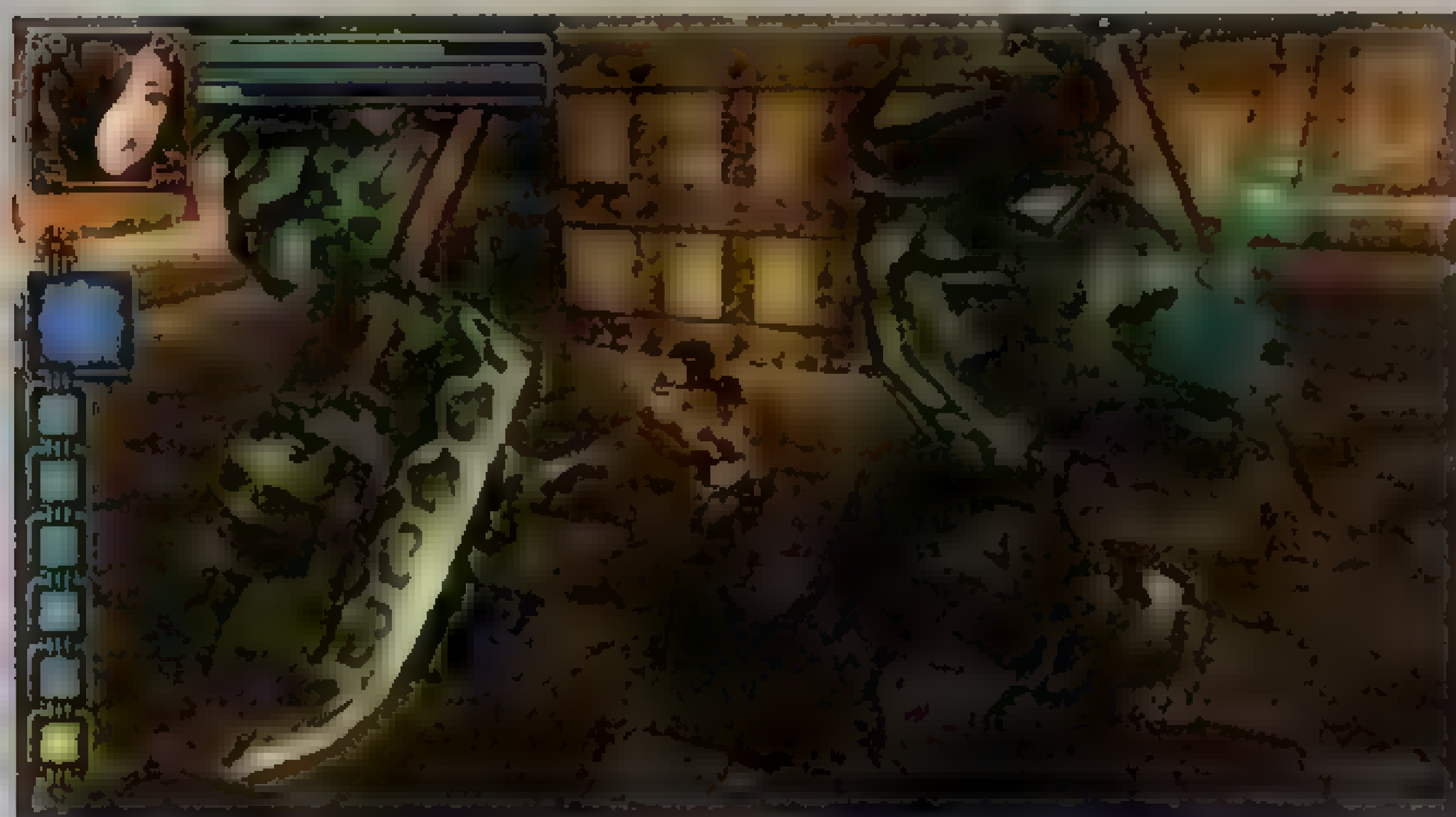


游戏里的每一个任务都会以不同的理由将玩家送到地下城的不同迷宫里，但是除了在迷宫里见到的怪物有所不同之外，所有任务里的地图看上去是一样的。游戏前半部分的迷宫以土黄色为主，看上去像一个规模巨大的地窖。后半部分的迷宫的色调是蓝白相间，看上去像是一座神庙。迷宫地图重复倒也罢了，更糟的是迷宫里的冒险基本上也是跟一个模子里出来的一样，平淡无味而且重复的内容多到极点。迷宫大概有5—10层，连接各层的门都是随机出现的，但是每层的出口只有一个。尽管有的迷宫

刘必辉 多送点礼物，中奖几率加大，虽然有点玩笑，可是很实际啊！（猴子：以编辑部的制作资金来说确实很实际……）
读者资料 男，19岁，福建省福州市连江县莲荷西路11幢605号，350500



里有瞬间移动的门，有的地方需要将所有的妖怪都干掉才能通过，但是游戏的大部分时间都是一成不变的，走迷宫，刷怪，找门。游戏的BOSS战也不需要什么战术，基本上硬打就可以过去。想一想在游戏里，走着重复的迷宫，打着没有什么特点的怪物，再来场毫无紧张感的BOSS战，一个任务就这么下来了。



游戏里有4名角色,每一个人都是作为雇佣兵,都是因为各自的理由而来到这个迷宫的。这些角色的形象都和Diablo中的角色很相似,身材笨拙的高原巨汉速度很慢但是很有力,角斗士使用两把剑战斗,性能平均。黑暗法师以魔法攻击为主,女战士在远程攻击的时候很厉害,但是近战的时候性能不好。幸好这些角色的能力都不一样,每一个职业的操作都有比较明显的区别,但是除了女战士之外其他的职业基本上都会保持和敌人近距离作战,所以战法是相似的。麻烦的是，在游戏里只有一个可以更换装备和必杀技的地点，那就是在一开始的营地处出现的箱子。而且角色升级和游戏存储也只能在这里进行,如果你想保持游戏中取得的任何东西,就必须回到那里,哪怕你只是想试试刚捡到的装备。

游戏的缺陷不仅仅是上面说过的这些。游戏里的三个视角形同虚设，因为你总是把敌人打到画面以外，根本看不到他们，视角也来不及调整，都是因为游戏的操作手感太笨拙了。游戏里的机关BUG众多，即使是看上去可以躲开的东西还是很容易伤到你。如果你中了机关又掉进敌人堆里,那你连调整的时间都没有，敌人在你硬直的时候又把你削到机关那里去，当你可以挪动的时候，你的体力已经掉了一半了。更整脚的是，游戏里没有对于死亡的惩罚，死了之后金钱、经验值什么的都可以保存下来，也就是说玩家可以在迷宫里无限地杀敌，然后无限地死掉，之后在营地复活的时候，你就会发现自己已经练得比以前更厉害了。这简直就是一个怂恿玩家去自虐的游戏。

游戏里唯一值得一赞的就是人设和音乐。虽然游戏的世界观和基本操作都是美式的，但是人物形象的设计却兼顾了欧美和日本的风格，女性角色的形象更是十分的漂亮。说实话这个游戏的关卡和动作的制作如果和人设一样认真的话，这个作品就真得神了。还有就是游戏的音乐，居然是著名的日本游戏音乐家古代佑三制作的，音乐和音效都令人过耳不忘。不知道开发者是不是把本钱都花在美术和音乐上了，从游戏的表现来看似乎是这样（笑）。





总的来说，《失落帝国的勇士们》是一个没有创意的、重复无聊的、玩起来很痛苦的迷宫游戏。如果你玩了这个游戏之后没有抓狂而放弃的话，那么整个游戏的时间长度大约在10到15小时左右，难度还可以提升。因为整个游戏的场景都是重复来重复去的，如果玩久了你还不会抓狂的话，那么你的忍耐能力也真算得是世界一流，差不多可以去胜任如007一般的职业了，哪怕你被最残虐的敌人抓去严刑拷打，估计你也会做到坚贞不屈的。这样难捱的罪你都遭过来了，还有什么可怕的呢？虽然这话说起来有点夸张，但是这样的描述配合这个游戏确实比较合适，实事求是地说差不多是这样。另外呢这个游戏还支持Wi-Fi联机合作模式，可以让你和朋友一起游戏。难道说你喜欢找一个人跟你一起去受虐吗？一个人玩这游戏已经够痛苦的了，就不要害别人了吧（笑）。



梁南	如果老板卖一元一个装PS3的盒子,我买一百个来筑一个掌机迷温暖的家!(猴子：怎么我觉得这家跟贫民窟似的……)
读者资料	男，17岁，广西桂林市第十九中学高二文2班，541001

PSP Highlight 绝对热点

■文责/莱团

寂静岭中文版汉化完成！春节前放出！



《寂静岭 起源》由Konami提供版权，CLIMAX进行制作，这款作品是著名的雾恐怖作品《寂静岭》系列首款以正统姿态登陆掌上主机的作品，这款以前传为题材主要为玩家们讲述了寂静岭如何从一个寂静的小镇，转变为恐怖的邪恶据点。游戏原创了一个孤独的卡车司机，每天他所经历的事情都是平淡的送货与拉货，但是在某天这段平淡的路上，终于发生了一件能够改变整个小镇的事情，而他作为主角也被卷进这场悲惨的命运中，在寂静岭中他要独自面对反映了他混乱过去的错乱幻觉。主角必须在陷入毁灭之前逃离寂静岭，并解开长久困扰自己的幻觉背后的真相。

游戏在11月率先发售美版，并且在12月的时候发售了日文版本，两者在内容上并没有什么太大的区别,只有一点例外，那就是两款作品的名字，美版叫做“起源”而日版却以“ZERO”来命名，意思相近但是却让人有一种不一样的感觉。TGBUS为了让更多的玩家了解到这个游戏的精彩之处所以对此游戏进行了汉化，下面我们就一起来看看辛苦汉化此大作的工作人员们！参与汉化这款作品的人员虽少，但是每一个人都是精英。

TPU：FC时代的老前辈。曾DUMP过很多FC游戏，并且汉化过FC上的忍龙系列等游戏。本次更是解决了PSP系统字库的问题。

七夜Akira：本组翻译大神。曾独自一人完成《虚伪的轮舞曲》、《FF4》、《FATE大乱斗》等项目的翻译。

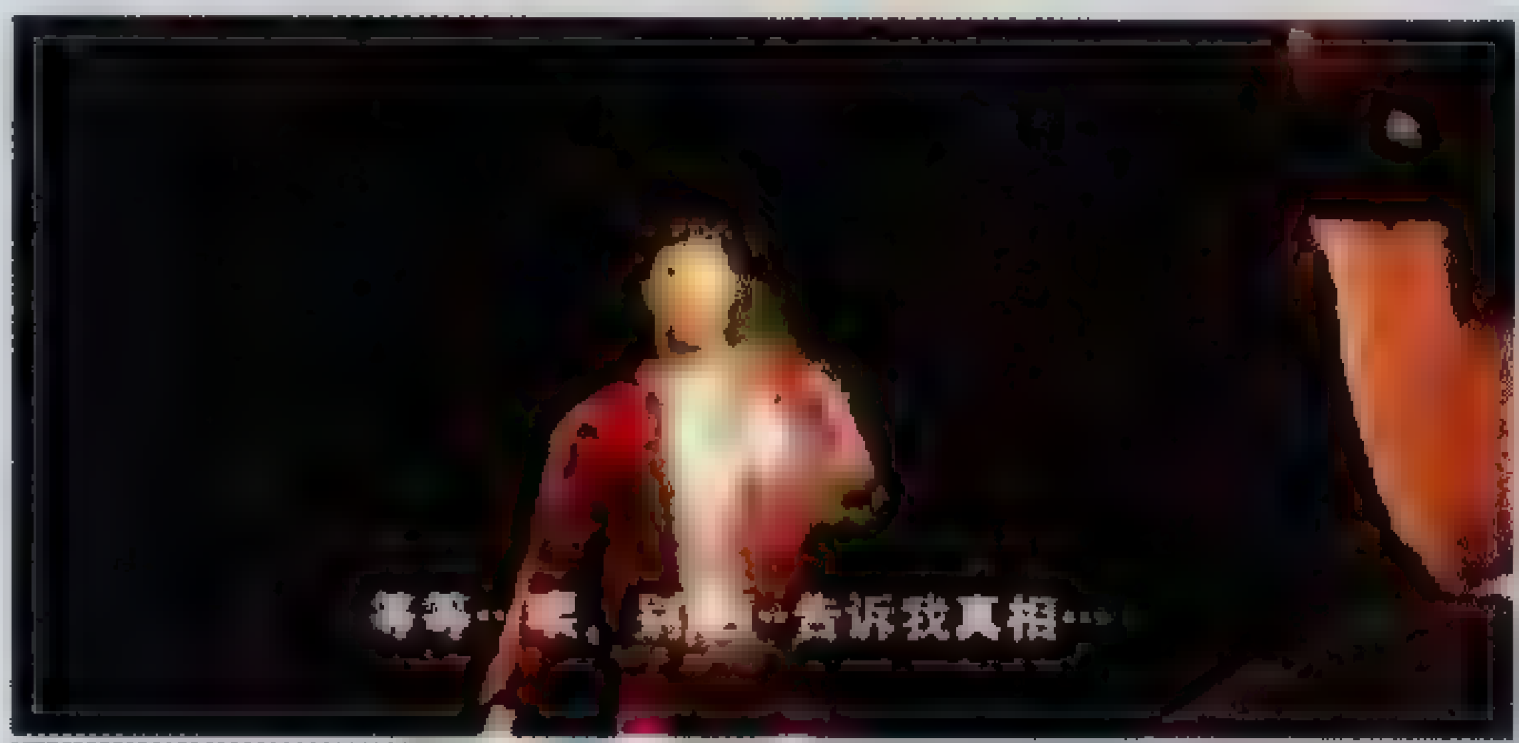
BRIAN：认真负责的润色。成名作为《开花吧小小机器人》，代表作为《FFCC》。

Name.RED：可爱的小萝莉。年纪虽小，但多才多艺，唱歌跳舞绘画无所不通。

米粒丫头：巴士速攻中装丫头的大姐，撰写过本作《寂静岭 起源》的流程攻略和剧情攻略。

但是需要注意的是，此游戏并没有完全运用到PSP系统的内置字库，它所采用的是更加完善的中文字库包，所以想要体验这款《寂静岭》中文版就需要安装简体中文字库才能够运行这款作品，可能许多玩家都会想安装这个字库会不会导致机器变砖呢？大家可以不用担心，安装字库是完全不会变砖的，因为这只是将一个字库文件复制到F0里面，字库昂发很简单，只需要下载TGBUS提供的一个字库程序安装包，之后将其放到PSP/GAME目录下，退出到XMB界面后，在记忆棒位置下选择fontinstall后就可以安装简体中文字库了，进入界面后会来到安装界面，这时只需要按下圈键就可以进行安装，如果想要卸载的话，在安装界面下按下方块键即可解决问题。游戏是根据日版的寂静岭ZERO进行汉化，所以可以使用日版的游戏存档，美版的存档是不能被使用的，由于汉化时间周期不长，所以在翻译以及润色方面难免会有许多问题！



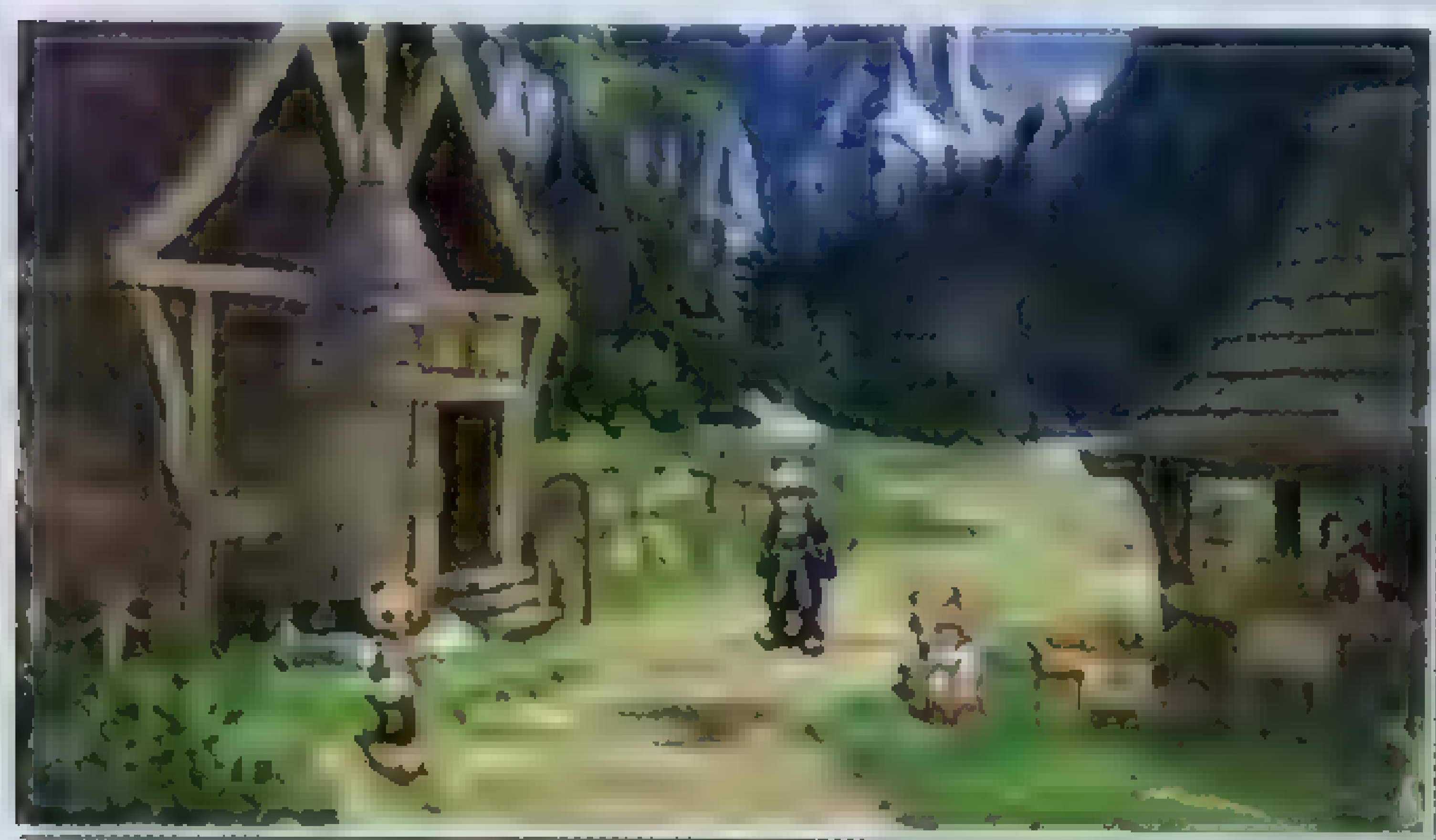


柏斌	祝：电子天下掌机迷越办越好！
读者资料	男，18岁，江苏省南京市六合区瓜镇高级中学高二（12）班，211511，QQ：527658596

最受欢迎的2D传说《重生传说》发售日判明，新特性加入！众人期待度满点

请大家期待今年的3月19日，因为这天是PSP的《重生传说》发售的日子，PSP版本的《重生传说》是以PS2版本为基础并且增加了全新要素的移植作。这款作品被传说饭称之为2D作品的最高峰，游戏讲述的是两个种族之间追求再生能力的故事，





游戏的画面将会对应宽屏而重新调整，人物角色会相应增大，使得人物更加具有魄力，精彩的战斗场面以及华丽CG会让玩家感动到流泪。

一些感动的场景会原封不动的还原到PSP版中，而且本作针对掌机还专门准备了许多全新要素。“斗技场”模式，将在本作中登场，其中包括个人战与团体战，如果玩家们能够从初级一直战斗到最后，就可以获得专用的斗技场武器与新的称号。此外还专门收录了PS2版没有的原画设定稿与精彩插图，一些曾经发生过著名事件的场景也会收录其内。

在PSP版新增加还有一点那就是敌方角色也会加入非常具有魄力的招式动画演出，这些角色的演出场面全部都是经过重新制作，在游戏中会以非常魄力的画面形态呈现给玩家们，此外本作的预约特典是『Dramatic DVD 桃馅饼篇』，在这张DVD中将会收录角色们意外的一面的”Chat Drama”、以及非常豪华的声优访谈！

好了请大家一起期待今年的3月19日，因为又一部优秀的作品将会降临于世间！

引发掌上足球风暴，新一轮战斗开始 PSP版《实况2008》汉化神速放出！

《实况2008》是由KONAMI公司在08年1月24日推出的足球游戏，游戏在没有发售之前就受到了众多网友的支持，许多网友在论坛上纷纷等待这款PSP上面的最新足球作品。游戏在模式上基本完全复刻PS2版，无论是系统还是球队的电脑的AI。不过让人遗憾的是游戏实际发售之后，很多网友都对这款游戏纷纷抱怨，都说效果和PS2版相差甚远，特别是人物在移动的时候会出现漂移的状态，手感很差。虽然这样的抱怨很多，不过对于掌上平台来说，能够在PSP上玩到实况还是很让人兴奋的！汉化小组EPT，利用很短的时间将PSP版的《实况2008》进行了完整中文化，如今补丁已经升级到了1.5，基本上效果已经达到完美，日文不好的玩家们可以好好地体验这款优秀的作品了，目前这个补丁汉化的内容如下。

1、游戏文本，英文替换为简体中文完整汉化版；日文替换为繁体中文80%汉化测试版。

2、图形文本，主界面菜单完整汉化。

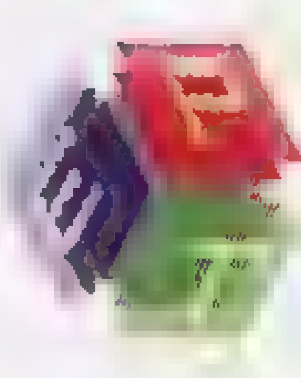
3、球队为完整英文实名。

4、球员完整中文实名（简体中文对应国语译名，繁体中文对应粤语译名）。

5、真实队旗队徽。



实况足球主题网站
bbs.weshareit.net



EPT Editing Team



孔繁庚 过年喽！领红包买掌机迷。
读者资料 男，13岁，云南省曲靖市烟草公司（1号院），655000，QQ：604398672

NDS的生活应援

火热推荐

Cheerful DS Life

(丰富你的DS空间)

ETC 算命占卜		
	游戏名	不幸蝙蝠：莫莉莉的不高兴计划
	厂商	NBGI
	发售日及其它资料	●2007.11.29 ●1人 ●5040日元●128Mb

占卜，是在女性群体内拥有相当高人气的一种休闲项目，许多人都喜欢在闲下来的时候，给自己或者为好友算上一卦。近年来素以走卖萌路线而吸引玩家眼球的NBGI当然不会放过这个商机，根据在日本女生中非常受欢迎的占卜月刊，借用人气栏目里的蝙蝠形象推出了这么一款占卜类型的游戏。在本作中，占卜的同时还有大量可爱的迷你游戏可以一玩。

让不幸转化为幸运

驱除厄运，保持每天的好心情

→5只不幸蝙蝠，为什么我会想到福蛙……

之所以现在才介绍这款两个月以前发售的游戏，其实是因为MSN上一位好友的推荐。本着好游戏不应该被埋没的原则，再加上又是为数不多专门面向女性玩家的作品，算是特别的优待吧。

游戏的玩法不仅仅包括占卜，心理测试、塔罗牌、占星术、还有解梦等流行元素也都一并收录了进来，不过像是本作这样用来占卜不幸指数的作品，在游戏界内可能还是头一回。游戏的主要模式分为3个部分：每日不幸占卜、不幸心理测试、解梦，前两项内容附带了厄运解除功能，通过各种迷你小游戏来回升幸运指数。每日不幸占卜会根据玩家输入的个人资料自动生成，包括5种不幸的预测：友情不幸、恋爱不幸、学业不幸、运动不幸、金钱不幸。每天最不幸的一项会在日历上画上所对应的蝙蝠头像加以醒目提示，不过只要成功通过迷你游戏后，当天最不幸的蝙蝠头像图标会倒转，代表不幸已经转化为了幸运。虽然实际上对那一天的转运可能并没有多少效果，但通过游戏来改变未来的运势也是放松心情的一个方法。

↑梦境占卜，有点类似于周公解梦的感觉。

迷你小游戏轻松简单

游戏的另一个项目是不幸别墅。不幸别墅是不幸蝙蝠们居住的地方，总共有6个房间，每个房间内可以进行心理测试，或者是挑战不幸蝙蝠准备好的迷你游戏。心理测试会根据累计的不幸指数每天更新，当一个类别的不幸指数达到100以后，对应蝙蝠的房间内就会增加一个新的心理测试。其中的最后一个房间是黑市，可以通过小游戏获取的不幸金币购买各式各样的家具来装饰莫莉莉的房间，还能够购买特殊道具让迷你游戏的难度变得更加轻松。

甘永良	你说我一毛一毛的储钱买PSP容易么？
读者资料	男，18岁，广东省韶关市第二中学高三<5>班，512000

A·RPG 角色扮演	游戏名	来自深渊
	厂商	Sonic Powered
	发售日及其它资料	●2008.1.17 ●1-2人 ●5040日元●256Mb

来自深渊的阳光大冒险

《来自深渊》是一款中世纪骑士物语风格的动作角色扮演游戏。玩家扮演一位勇士，为了解救深受魔兽困扰的边境小国鲁本浩特而展开冒险,并向“次元的迷宫”发起挑战。之所以被称为“次元的迷宫”是因为迷宫会在玩家进入的同时自动生成，也就是说，每一名玩家遇到的迷宫都各不相同，挑战性十足。在战斗中，触摸笔可以用来选择和使用道具，而按键则用来控制角色移动和各种特技的使用，通过这种将触控操作与传统按键相结合的方式，以达到快速战斗的目的。现在，守卫鲁本浩特的战斗，正式拉开了帷幕。



封印巨魔的使命掌握在你的手中



一这个守卫者的称号居然是牛魔王！不过它叫米陶诺斯，这个名字很熟悉吧。

在很久以前，灾难的根源“巨魔”被打倒后，人类成功把它们封印在了异次元世界“次元的迷宫”里面。这个迷宫与鲁本浩特有着悠久的渊源，光之圣女用魔法结晶建造了守护迷宫的大门，称之为“深渊之门”，强力的封印保护世界免遭伤害，鲁本哈特就是为了进行“深渊之门”的封印管理工作而建立的国家。但是，有一天封印被打破了，来自“深渊”中的怪物向鲁本哈特袭来，久疏战阵的士兵无法对抗强大的魔兽。

面临即将灭亡的命运，身为光之圣女后裔的鲁本浩特女王果断地下达了一道诏书——“募集能够战胜巨魔的勇士”。如果能够战胜巨魔，将得到无比的荣誉，于是，一位年轻的冒险者来到了鲁本浩特。



拿起圣剑，去谱写你的传说吧！



鲁本浩特的女战士海伦，深渊之门的看护者，性格比较怪异、说话罗嗦，不过对冒险者来说可以得到很多有价值的情报。在每次进入次元的迷宫前她都会介绍该迷宫的地形特征、怪物种类、以及其它需要注意的事项，是一位值得信赖的同伴。

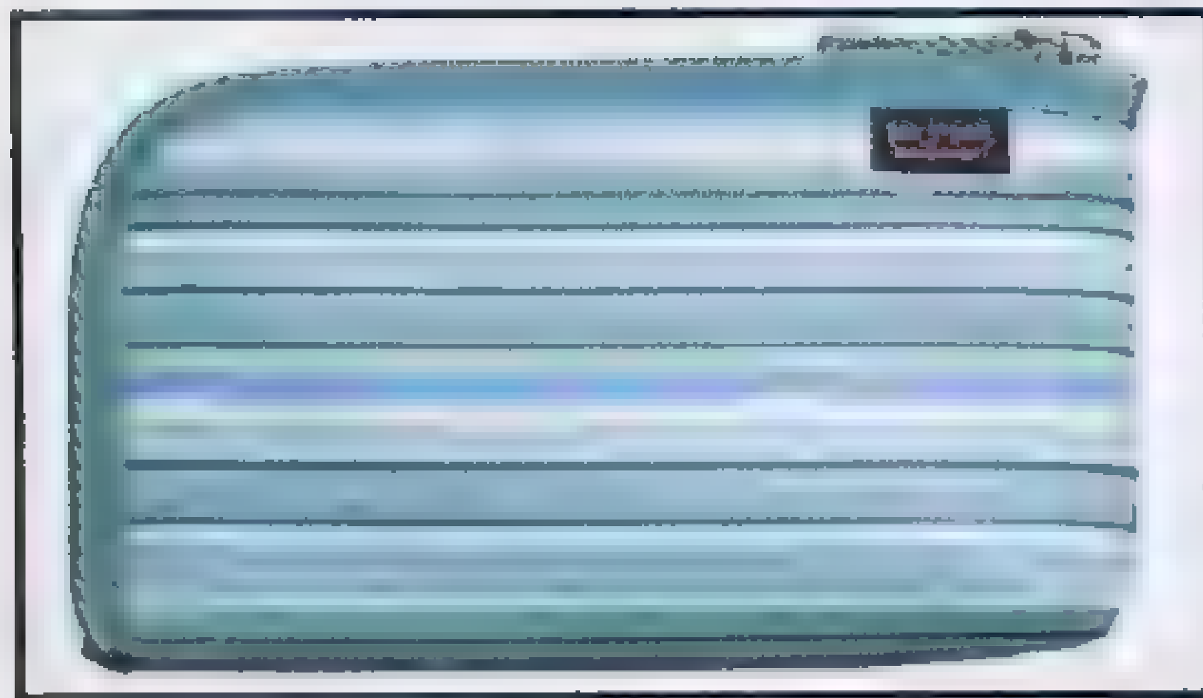


作为冒险舞台的“次元的迷宫”，从靠近地面的第一层到地底的最深层共有4个场景，最后一层迷宫中更有强力BOSS在等待你的到来。玩家在等级提升时可以得到增加能力值的点数，用来提升自己喜欢的能力。武器装备和技能的组合能够让主人公成长为不同类型的战士，以此培养出适应各种不同战斗的类型。有时迷宫中会出现强力的魔兽，正好可以在战斗时吸收强力敌人的特殊技能，敌人的技能配合自己的攻击方式会有全新的效果出现；可吸收的能力更是多种多样。

陈耀宗	在这PSP与DSL当道的天下，我居然还在和朋友讨论《OG》和《SRW》哪个更好玩。
读者资料	男，18岁，四川省成都市新都区状元街22号3单元1号，610500

掌上周边街

与PSP-2000同色“薄荷绿”相搭调的便携包



之前给各位介绍了N多“硬壳”类便携包，现在终于迎来了一款柔软质地的便携包。

厂商：SCEJ
价格：1800日元
发售日：2008年2月28日

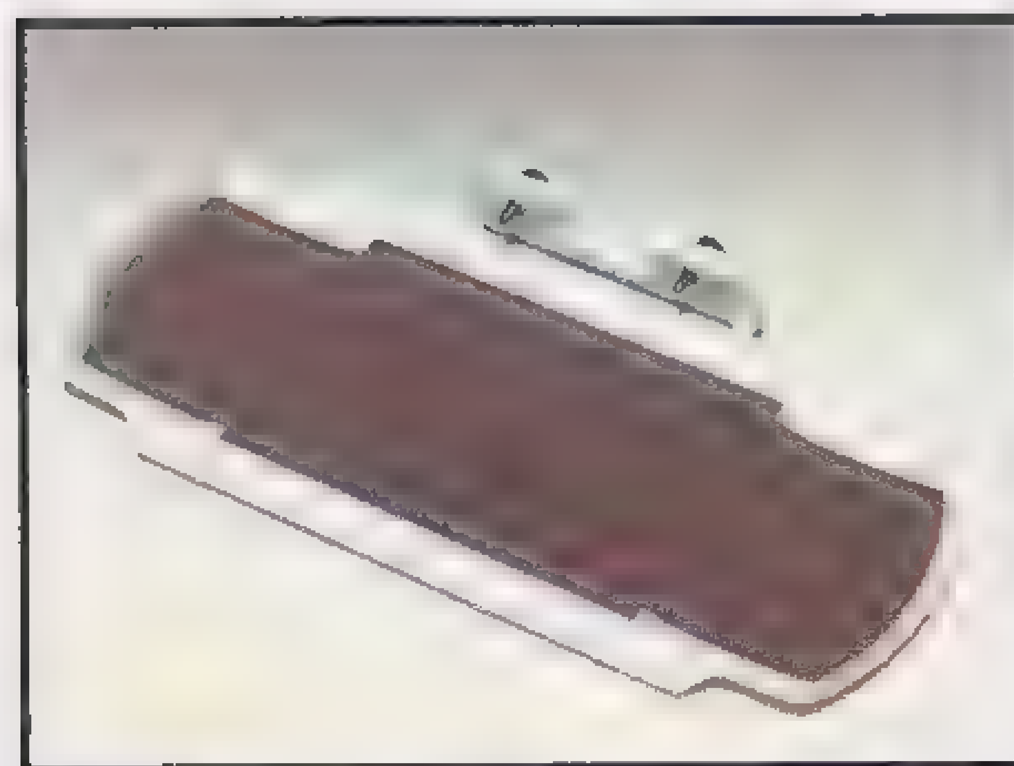
这款便携包为纯棉制造，手感极好，配合PSP-2000轻薄时尚的外形最合适不过。将PSP放入后，绝看不出来这是一个用来装游戏机的便携包。



索尼为了配合即将上市的“薄荷绿”色PSP-2000，将于今年2月28日推出一款相应颜色的便携包，发售日与“薄荷绿”为同一天。这款便携包为了防止内侧划伤PSP本体，特地使用了绵制材料，而且内部空间很大，可以放入耳机和两枚UMD光盘以及1Seg接收器。这款便携包有多种花色可选（是“花色”不是“颜色”噢!），玩家完全可以根据自己的喜好随意挑选。此外这款包的内侧为特殊制作，极为柔软，可以百分百地保护玩家的小P不会受到任何划伤。在内侧还有收纳袋，可以放入两枚UMD。这款便携包可以放在书包中，还可以挂在身上。不过背带可是单独购买的（够狠）。此外这款包的价格也是不菲，折合为人民币要260元以上。

正面防御！保护PSP娇嫩的面部！





上期为您介绍过一个PSP正面保护的周边，这次又出了升级产品。这款产品是PSP-1000和2000通用的。使用时需要将保护壳用螺丝安装到PSP顶部的螺丝孔中，不过因为1000型和2000型的螺丝孔在前后位置上有少许差别，安装到2000型后，保护壳会比1000型稍稍向下长出1mm左右，但是对使用完全没有影响。

厂商：HORI
价格：819日元
颜色：黑、白、银、亮蓝

保护壳打开后可以在90度角和180度角固定住。不过为了进行固定，在转轴的部位设置了卡子，在保护壳开闭中途也有可能会卡住，稍稍有些不便。打开180度后，在使用L、R两键的时候手指偶尔会碰到保护壳，但是对使用没有影响。在户外使用PSP的时候可以打开到90度放置日晒。虽然是安装在顶部两侧螺丝孔中，但是顶部的USB端子在使用时丝毫不受影响。

综合来说这款保护壳还是不错的，但是打开180度后在玩游戏时稍稍有些负重感。

王玉柱	所有掌机迷在新的一年里，风雨无阻，连连攻破游戏难关。
读者资料	男，19岁，大连开发区小子瓜山中学里井50-4-3，116600，QQ：734415169

户外紧急充电器！

厂商：GAMETCHE
价格：980日元
颜色：黑、白

出门在外的时候或者坐车的时候小P突然没电了怎么办？以前我们只能望着漆黑的屏幕唉声叹气，现在我们可以告别这种生活了，只要你有了这个户外紧急充电器！这款便携式充电器使用4节干电池作为电源，携带非常方便，PSP-1000和2000型都可使用。使用方法非常简单－装入4节干电池，然后把插头查到PSP的电源插口，之后再按下开关即可。充电器的线长约1M，即使装在书包中也可以为PSP充电，可谓方便至极。





虽然可以随时充电，但是玩家们最关心的还是续航时间。据官方称，PSP-2000在本体没有电池且为1级亮度的情况下可以连续使用7.5个小时，4级亮度可以连续使用5.5个小时；PSP-1000在两种同样条件下连续使用时间分别为5.5个小时和3.5个小时。

此外这款便携充电器除了普通干电池之外还对应充电式电池。

观看1Seg的最佳伴侣！PSP-1000、2000皆可使用的底座！

厂商：HORI
价格：924日元
颜色：黑、白

在索尼推出1Seg服务后，PSP的视听选择又多了起来。玩游戏的时候拿在手中无可厚非，但是观看影像时也拿在手中就显得有些“浪费资源”了。现在HORI推出这款专用的观看影像底座，可谓解放了玩家的双手。

这款产品使用了ABS/POS的附和材料制成，PSP-1000型和2000型皆可使用。此外这款底座除了可以放置PSP之外，还在两边留出了空余部分，在观看影像的同时还可以为PSP进行充电，或是通过AV线连接到电视，不过充电器以及AV线的插头必须L型的，否则PSP无法平稳地放置。











将PSP放置到底座后，给人的感觉不是卡在上面，而是斜着搭在上面。背面和侧面各有两个卡子，放入体积较薄的2000型也不会产生任何缝隙。底座背面还专门设计了UMD舱开口，打开UMD光驱的时候完全不用担心有什么影响。在底座下面四个角有四个橡胶垫，防滑性能非常好。

罗嘉	无敌NDSL，帅气PSP，都是我的手下！哈哈！
读者资料	男，13岁，北京市海淀区永定路西里小区3楼102



如剑刃般犀利
最新烧录卡EDGE面面观

“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。是非成败转头空。青山依旧在，几度夕阳红……”罗贯中一部永垂青史的《三国演义》将这首词作为开篇佳句引出了金戈铁马、尔虞我诈的三国故事，千古传唱。但有多少朋友会知道这首气势恢弘而又深负感伤的词来自《二十一史》中的《临江仙》？正如词中的意境“大江东去浪淘尽千古风流人物”，在这个科技日新万异的世道中，有什么值得我们铭记，又有什么应该忘却？“商场如战场。”在这个没有硝烟的战场中，科学技术就是第一生产力，当我们普通玩家享受着低廉的烧录商品和免费的晚餐时是不会以难舍的情绪去缅怀被历史遗忘的点滴的，作为第一款真正意义上的Slot1产品——DSLINK在“三免”卡的攻势中被击打得体无完肤，第一款三免标准烧录卡——NinjaDS因为高昂的价格和怪异的外形也被市场无情的抛弃，只有在技术上得到成功的产品才会被现实的市场所接受包容，那么今天，让我们来看看这个拥有刀锋一般犀利姓名的新生儿——EDGE是否练就了扎实的本领，来迎接市场与消费者的甄选呢？

官方宣传EDGE性能特点

1、无PC端软件、即插即用、无须引导；

2、游戏兼容性卓越，支持CLEAN ROM，支持各种操作系统；

3、支持Download Play功能，可一卡多联；

4、支持金手指功能；

5、配套microSD使用，支持FAT 16 、FAT 32 格式、支持SDHC大容量闪存卡；

6、自动存档模式，无须更新存档列表；

7、记忆存档保存在闪存卡；

8、人性化的操作界面，可自定义外观皮肤，系统界面操作支持触屏或按键双模式；

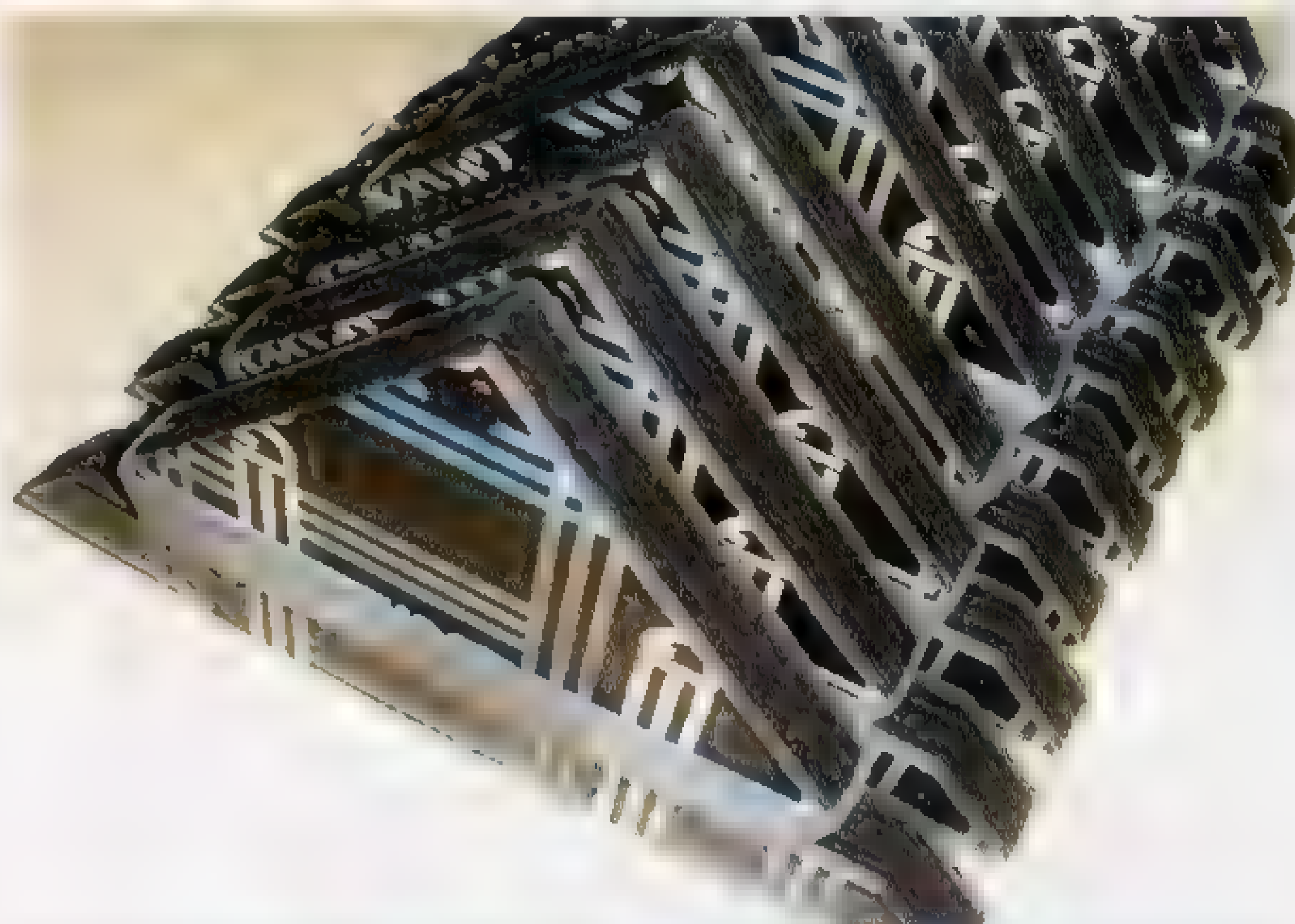
9、多语言操作界面；

10、支持MOONSHELL，对应多媒体播放，支持软复位；

11、可作为引导卡引导Slot2卡带；

12、支持Slot2多种卡带联动。

在阅读了以上诸多华丽的宣传功能后，就让我们一起来探究一番这款挑战列强的烧录卡是否如宣传资料那样优秀吧！





外观与价格

在看到这个怪异的包装时相信所有玩家都会有被震惊的感觉，等腰三角形的外包装设计完全不同于传统的以长方形或正方形的卡带包装，让习惯了四平八稳的消费者和商家们必定对这个挑战传统的设计过目不忘。包装通体呈

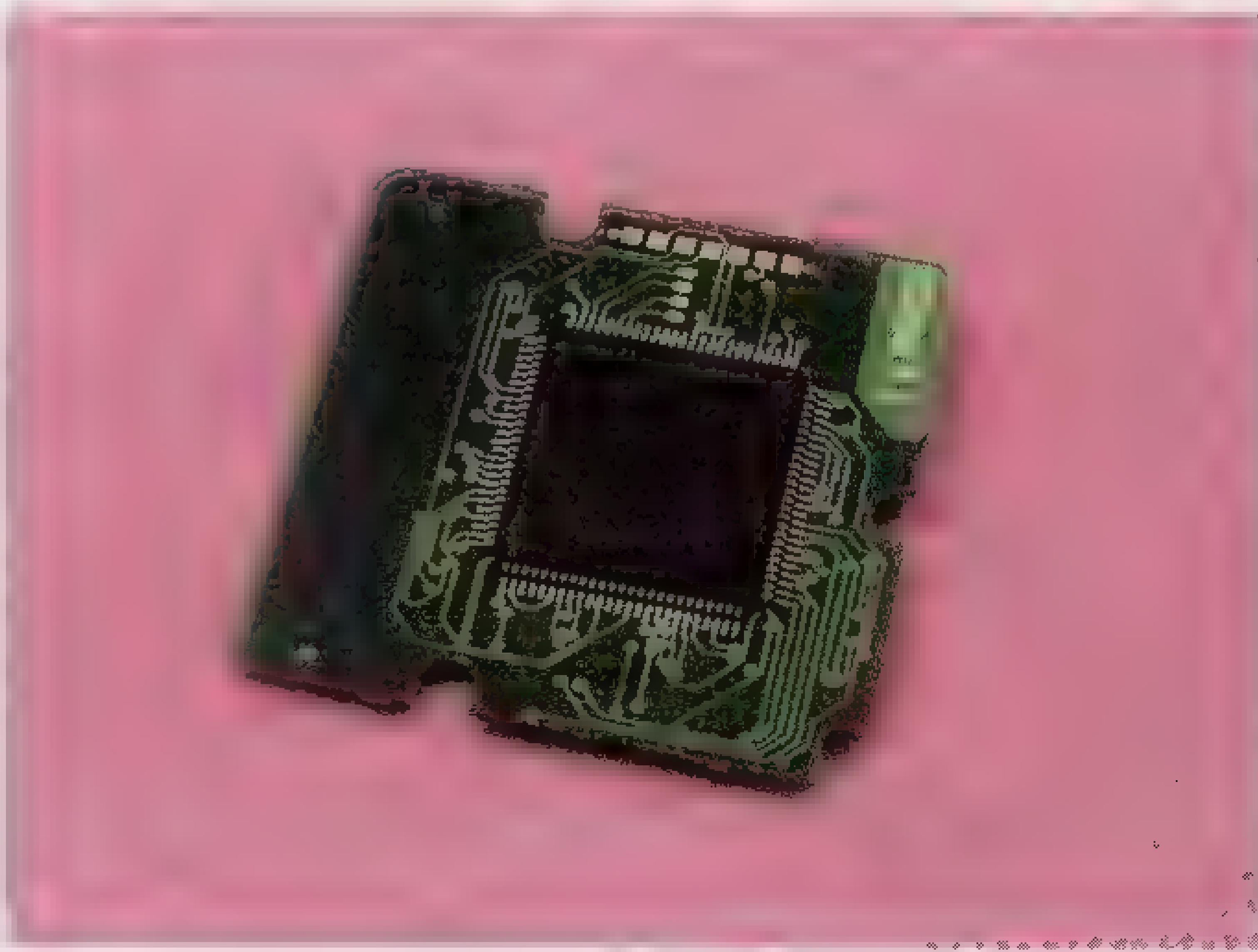
梨恒良 送个PSP给我吧，我好需要它，多买掌机迷！
读者资料 男，16岁，广西玉林市博白县王力中初０５０班，537600，QQ:68673768



黑色，搭配有蓝白灰相间的花纹装饰，包装背面印刷有卡带的快速使用指南，即使没有接触过烧录卡的朋友也能在指南的指导下简便的上手使用。在两腰靠近底边处用橡皮筋固定住了整个外包装，取下类似运动腕带的橡皮筋后，顺着包装顶角处固定的螺丝旋转正面外壳，就能够打开这个显得有些诡异的外包装，如飞镖暗器般锋利的三角包装虽然新颖别致，给人以极大的视觉冲击，但朋友们在使用时一定要注意这三个尖锐的角，由于包装非常坚硬，三个尖角有可能伤害到人体脆弱的部分，如眼睛、腹部等，一定要让此物品远离儿童、老人，或是怒气槽满值的女友……

打开包装后可以看到卡带的内衬简洁明了，一张EDGE卡带和一个读卡器悄然的沉睡在坚如钢铁的黑色内壳中，在这里，卡带的制造者又和大家开起了一个玩笑，读卡器卡在非常结实的插槽中，想要拔出最好用杠杆原理借助一根工具将其“撬”出，注意，一定要在“撬”的时候掌握好手中的力度，不然就会像笔者一样将读卡器连同外壳一起撬掉，在读卡器内包装卡槽的尺寸设计上我们不得不提出一些疑问，缺陷明显，希望日后能有所改进。EDGE卡带尺寸与正版卡带相差无几，通体黑色，做工精致，捏在手上触摸并没有粗糙和不适的感觉。正面帖纸图案如上古时代的岩石壁画，很有复古的感觉，EDGE四个字母搭配设计的LOGO给人以大方、和谐的感觉，卡带背面金手指处和microSD卡插槽处等容易出现粗糙毛边的地方也显得顺滑平整，整体做工非常出色，出乎意料。撕下卡带正面标签后可以看到EDGE内部的核心芯片——Actel Pro ASIC3 A3P060，这款芯片除了在社会各领域发挥自己的运算功能外，也已经被烧录厂商们运用在如SUPER CARD DS ONE、G6、EZ5 FLASH等系列产品中，其稳定性和价格已经被大众们所认可，凭此我们对EDGE的游戏兼容能力和稳定性充满了信心。EDGE卡带并未使用超声压缩固定，而是采用的传统螺丝固定法，撕开标签的卡带正面可以清晰地看到正面的四颗固定螺丝，用梅花螺丝刀取下后可以看到整个卡带的内部结构，IC板上可以看到EDGE 1.1的固件信息，虽然各个卡带的电路布局都不一样，但从IC板紧密性和引脚元件的合理布局来看，EDGE的制造商并非新手，在硬件性能方面使用者们可以完全放心。EDGE卡带背后的microSD卡插槽处明显的标明了microSD插入方向，采用直接插拔的方式可以插入和取出microSD卡。卡带的厚度设计尺寸恰到好处，相比偏厚的M3DS REAL，在这一点上EDGE还是显





蔡俊杰	掌机迷越来越好了。
读者资料	男，17岁，浙江金华市金华职业技术学院经管药销071，321007

得不错的，插入主机后并没有过紧的感觉。总体来说,EDGE的外部做工严谨精致,质地出色。谈了这么多卡带的做工，我们消费者最为关注的价格究竟如何呢？从官方给出的信息来看该卡带价位应与DSTT相差无几，零售价格在160~180元左右，低价路线也与DSTT的经销策略相仿。那么接下来我们来一起关注下卡带的使用情况吧。

使用与扩展

除了硬件做工不同外，每一款卡带都有自己独特的操作系统，EDGE也不例外。至截稿时止，EDGE官方主页已经放出了1.2版内核文件，解压缩文件后将EDGE.dat文件和EDGE文件夹放入









microSD卡根目录下就能配备好自己的一套卡带，EDGE.dat文件即为EDGE的操作系统，而EDGE文件夹内放置了cheats.dat金手指执行文件，通过各种金手指编辑器玩家们可以自行添加游戏的金手指文件，整个软件系统应当有很大的可扩展性，软件系统非常简单。除了将内核文件放入microSD卡外，MOONSHELL文件也需要使用者们手动下载后放入microSD卡中，1.2版本内核并没有集成MOONSHELL，但官方主页也提供了moonshell 1.71版的下载文件，并不需要玩家们在网络上寻找。打开插有EDGE卡带的主机后系统会自动载入到EDGE的操作系统菜单，上屏能看到EDGE醒目的LOGO，而下屏则是三个象形的操作子菜单选项,从左到右分别为“游戏/自制软件”子菜单、“媒体” 子菜单、“设置/混合” 子菜单，虽然略显简单但能够让更多的新手们非常轻松的上手使用，整个界面与目前最为火爆的烧录卡——R4有几分神似，这里我们也不必过多揣测其中的联系，让我们来看看每个菜单所对应的内容情况吧！

首先点击“设置/混合”选项，一共可以看到六个选项，系统默认“金手指”功能为“禁用”，按A键可确定打开或关闭金手指，使用DSL的用户可以在液晶亮度中调整四阶亮度，而DS用户则不能进行设置。在“语言”选择中可以进行语言的设置，同R4、M3DS REAL等不同，EDGE采用的多语言共用内核，这样一来方便了众多不同语言习惯的消费者，目前EDGE支持的语言非常怪异，繁体中文、英文、印度尼西亚文都已包含在内，而没有主流的简体中文、日文、法文等语言，难道该款软件的作者来自印度尼西亚？在整个界面中并没有软复位的操作设定，而根据官方的宣传资料来看，EDGE是支持软复位操作的，从这点来看，如果玩家们希望使用新游戏的软复位功能，那么则需要不断

储力行	天灵灵，地灵灵，原我得到一台PSP，祝掌机迷越来越好。
读者资料	男，13岁，江苏苏州市宝石御景园4栋801室，215001

更新自己的内核系统，与DSTT采用的DMA模式设计不同，而与R4的系统类似。“媒体”子菜单即为MOONSHELL界面，软件并没有做过多的改进润色，虽然运行dpg、mp3、txt、jpg等文件效果不错，但整个软件运行界面显得比较简陋，需要改进。

下边我们来看看卡带的重要部分“游戏/自制软件”的表现如何吧，进入该界面后可以看到游戏会被自动探索到ICO文件，并显示在下屏的左边，游戏名称和厂商信息也能在屏幕上清晰的显示出来。而游戏的兼容性究竟如何呢？能否成功地与Slot2卡带联动呢？请看我们的测试情况：

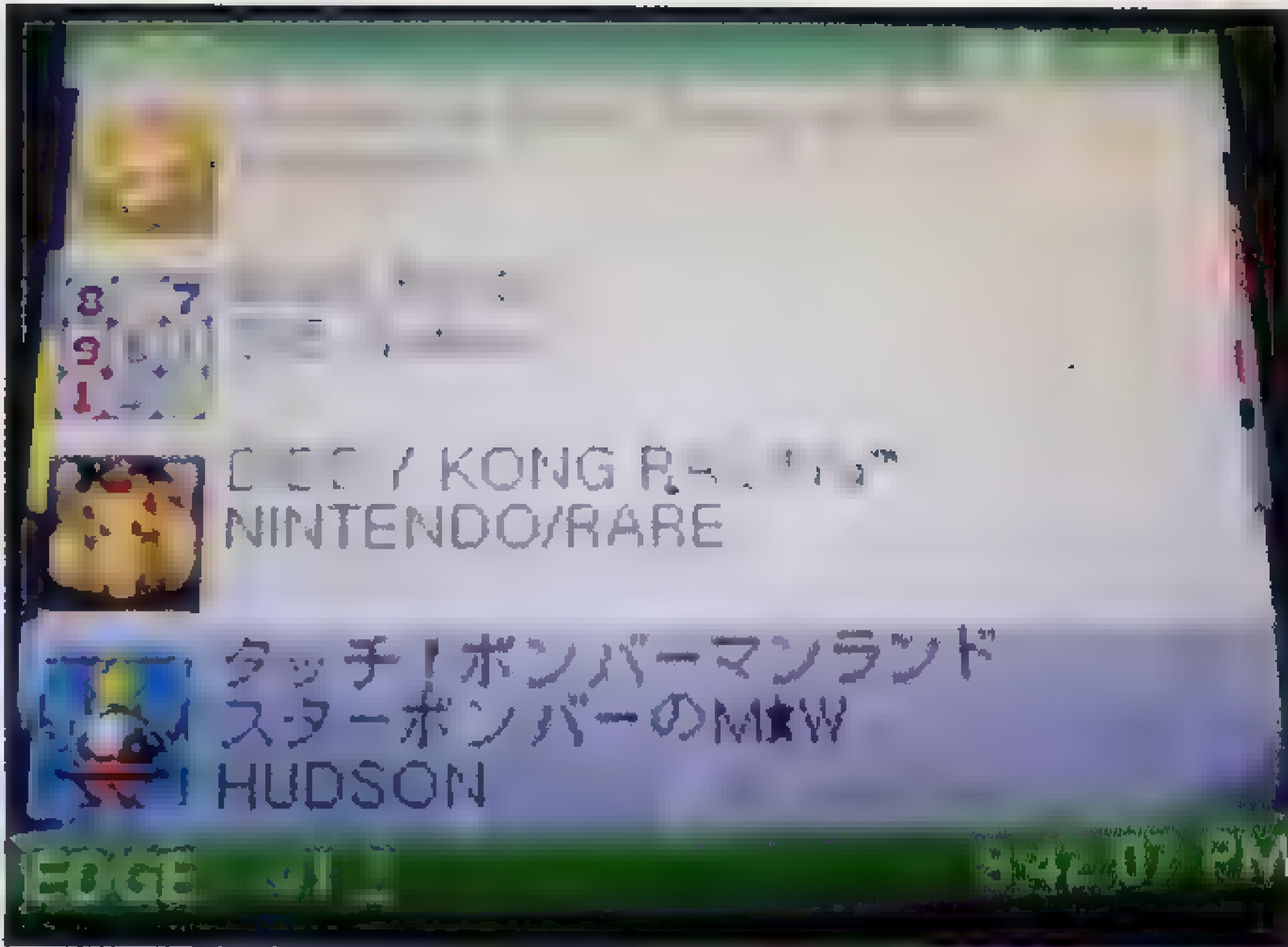
测试环境：

主机：黑色美版NDSLX1；铂金色IDSLX1；黑色日版NDSX1(刷机FLASHME V 7.0)；

闪寸卡：PNY 1GBX1；Kinston1GBX1；Kinston2GBX1；

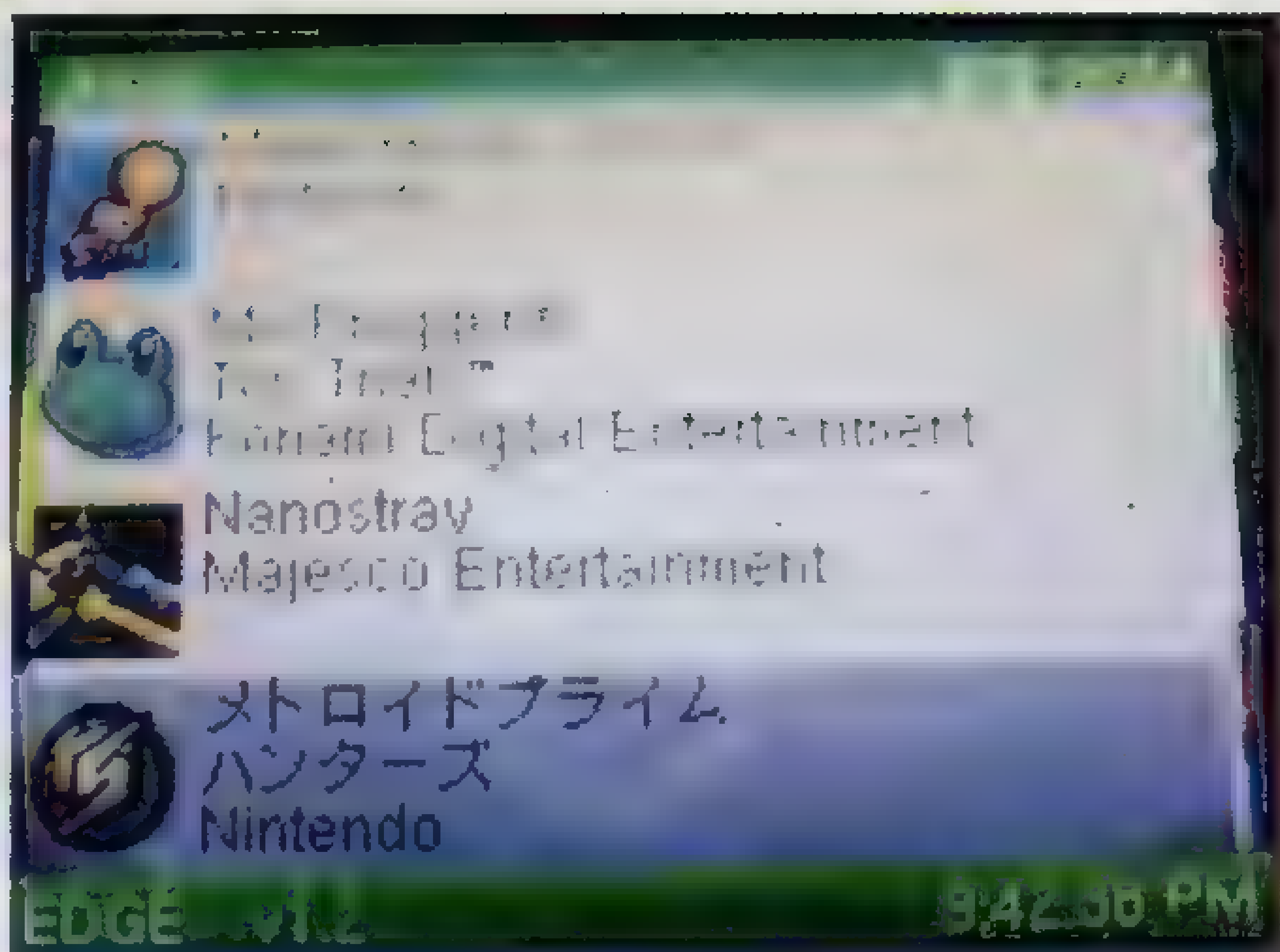
Slot2烧录卡：SUPERCARD SDX1；EWIN震动卡；EZ 3in1；

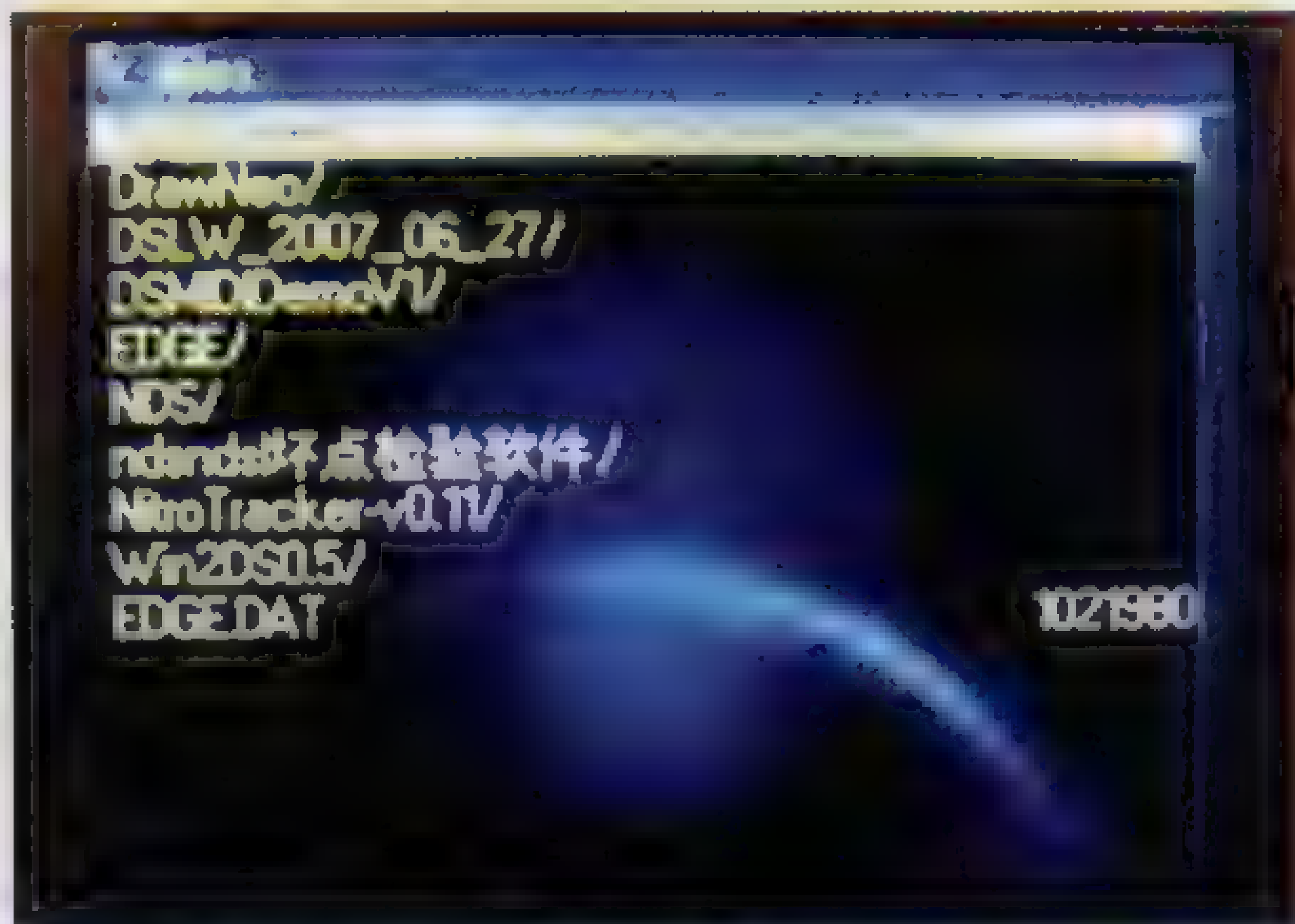
游戏ROM：网络下载若干。



编号	ROM名称	版本	软复位	DP	运行情况
0056	超级马里奥64	美版	支持	正常	正常
0078	愿为你死	日版	支持	——	正常
0223	动物之森	美版	支持	正常	正常
0228	马里奥赛车 DS	日版	支持	正常	正常
0307	为你而生	美版	支持	——	正常
0325	纳米飘移	欧版	支持	正常	正常
0417	俄罗斯方块DS	日版	支持	正常	正常
0442	新超级马里奥兄弟	日版	支持	正常	正常
0455	银河战士 初猎	日版	支持	正常	正常
0510	甲虫王者 迈上冠军之道2	日版	支持	——	正常
0559	马里奥篮球 3对3	美版	支持	正常	正常
0616	鼠国大冒险	美版	支持	——	正常
0672	我的青蛙 玩具之旅	美版	支持	正常	正常
1012	迪迪金刚赛车DS	欧版	支持	正常	正常
1241	触摸！炸弹人大陆	日版	支持	正常	正常
1328	加油 我的家计日记	日版	支持	—	正常
1413	太鼓达人DS 以触摸来敲鼓！	日版	支持	正常	正常
1416	机动剧团 高达麻将+Z加入	日版	支持	—	正常
1459	脑力爆发 谜题大合集	欧版	支持	正常	正常
1534	DS文学全集	日版	支持	正常	正常
1560	代号基亚斯	日版	支持	——	正常
1654	三国志DS 2	日版	支持	——	正常
1745	几何战争 银河	美版	支持	——	正常
1748	降魔灵符传 贰	日版	支持	——	正常
1770	圣洁传说	日版	不支持	——	正常
1891	MTV爱好者来袭	欧版	不支持	——	正常
1893	新牧场物语 符文工场2	日版	不支持	——	正常
1964	高级战争DS 2	美版	不支持	——	正常
i0003	摸摸耀西 云中漫步	神游	支持	——	正常
0113	勇者斗恶龙4 被引导者们	汉化	支持	——	正常

林然	掌机全制霸，才是真玩家！
读者资料	男，17岁，北京市丰台区翠林小区16楼202





根据实际的测试情况，EDGE在游戏方面有着非常强劲的表现，无论是游戏的兼容情况，还是游戏的载入速度与运行速度，以及存档的正确与否，EDGE都能够顺利的完成任务。而Download Play模式也能顺利的在主机上运行，不同版本DS以及是否刷机都不会造成EDGE不能运行或是DP困难断线的情况，在游戏方面EDGE与时下流行的任何一款烧录卡相比都毫不逊色。不过目前仅支持300多个金手指项目，并且没有如SC DS ONE那样的即时金手指功能，在这一点上还希望官方能有更进一步的更新。而与Slot2联动方面，EDGE也能充分地配合震动卡和EZ 3in1的使用，引导未刷机的IDSL进入Slot2也非常顺利。至于软复位系统的运行情况（进入游戏后按下L+R+A+B+X+Y），ROM编号1770后的部分游戏并不能完美的支持，使用者们应当多多关注网络的内核更新情况。从存档表现来看，EDGE采用自动补丁的形式实现所有游戏512K存档的调整，自动建立*.sav文件，能够完美地兼容R4的512K存档和SC系列的256K存档，在玩家们升级换代自己的烧录卡时不必费心的寻找存档转换工具了。从卡带质量优劣最为关键的游戏运行情况来看，EDGE还是为大家交上了一份满意的答卷。

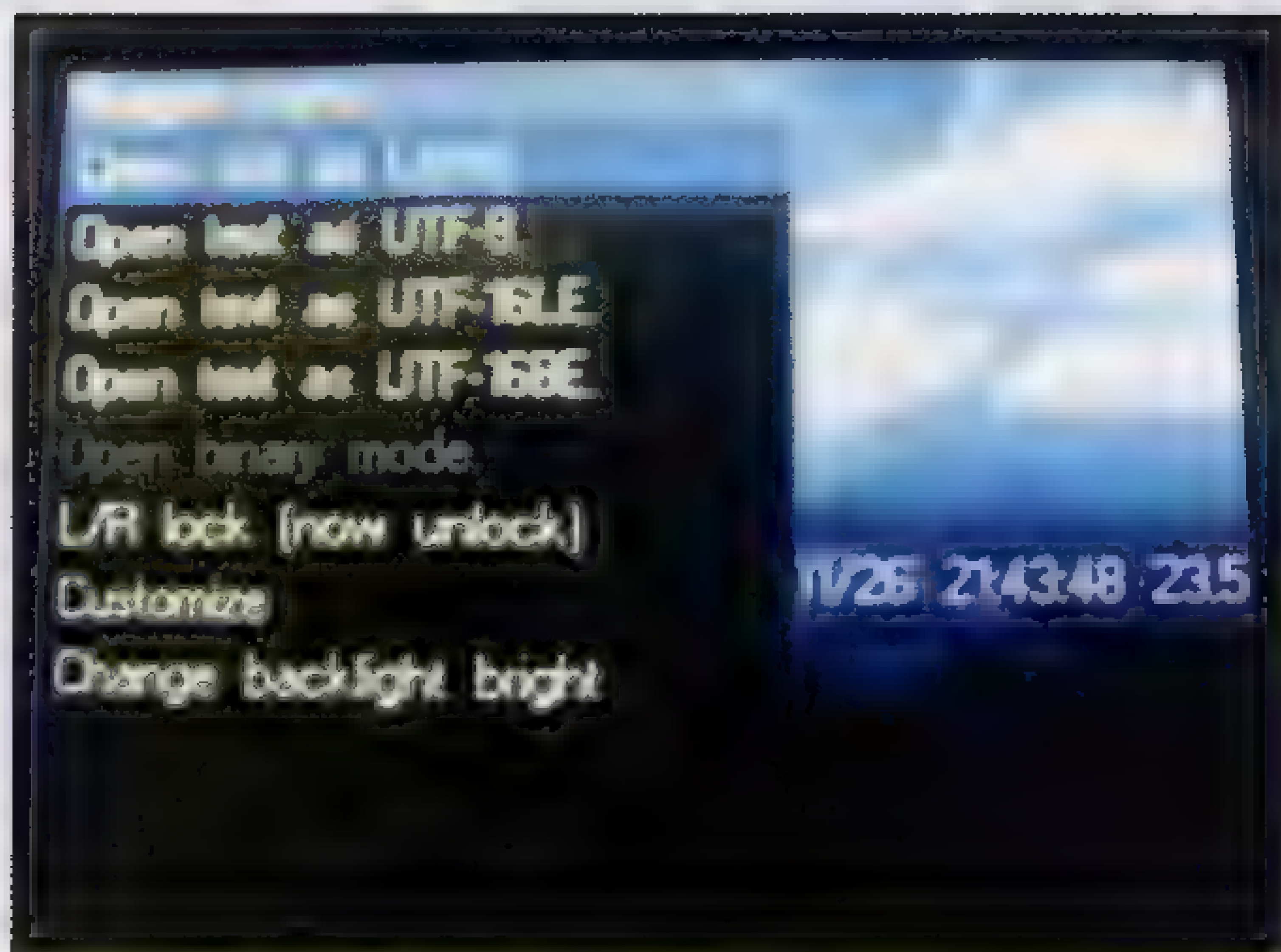
既然MOONSHELL能够方便的在EDGE上工作起来,其他自制软件的情况如何呢？请看下表：

由于DLDI协议的推出，目前大多数自制软件均能在各个主流烧录卡上。EDGE采用了现下流



自制软件	运行结果
MD模拟器 PicoDriveDS 0.1.7	完美运行，即时存档读取正常
SFC模拟器SNEmulDS v0.5 Beta	完美运行
DSHobro 0.3	完美运行，WIFI连接成功，浏览网页成功
GB/GBC模拟器Lameboy v0.9	完美运行，存档正常
网络收音机NDSWebRadio v0.3	完美运行，WIFI连接成功，播放收音成功
System/GG模拟器DSMasterPlus v1.3	完美运行
看图软件Image_Viewer_v0.7	完美运行
天气预报DSLiveWeather 2.0	完美运行，WIFI连接成功
NDS看漫画软件ComicBookDS V3.0	完美运行
Digit Solver V1.00	完美运行
PDA软件DSOrganize_2.9_NeoFlash	完美运行
DSMIDI Demo V1	完美运行
NDS/NDSL坏点检验软件	完美运行
NitroTracker v0.11	完美运行
中英文记事本RENO STUDIO 1.1	完美运行

邹茂	窗外雨水飘，我爱宫本茂。
读者资料	男，24岁，天津市南开区烈士路平陆东里1—2—13



行的DLDI自动打补丁模式来修饰放入其中的自制软件，免去了PC端安装自制软件转换工具，能够让喜欢自制软件的朋友充分体会自制软件带来的便利和无穷无尽的想象空间，曾经困扰众多烧录厂家的兼容性和自制软件接口等问题现在都已经被克服掉了，EDGE也成为了技术力出众的烧录卡家族中的一员，表现值得称道。

优缺点总结：

经过实际测试和客观的评判，笔者总结出EDGE以下优点与不足。

—— 优点 ——

1、价格低廉但性能优异，性价比卓越；

2、包装内容简洁，一卡一读卡器而已，以质朴的姿态进入市场，避免了推出众多包装版本或语言版本而误导消费者，不给奸商任何的机会；

3、包装充满新意，三角形外包装能够成为妹妹们与痴汉大叔搏斗的利器；

4、金手指、软复位两大游戏周边关键都能顺利的实现，为熟悉的游戏增加陌生的快感；

5、操作界面简洁明了，能够让烧录卡新手快速的上手使用。

—— 缺点 ——

1、装读卡器的凹槽太紧，并且没有预留下手空间。经笔者试验两次，有指甲（不长）的情况下很费力才能扣出；而无指甲（剪了）的情况下费了很大的力终于将其扣出了，不过出来的却是读卡器外面的塑料壳，险些报废；

2、金手指功能不够强大，支持游戏数量不够，并且金手指操作选项为纯英文，不易判断；

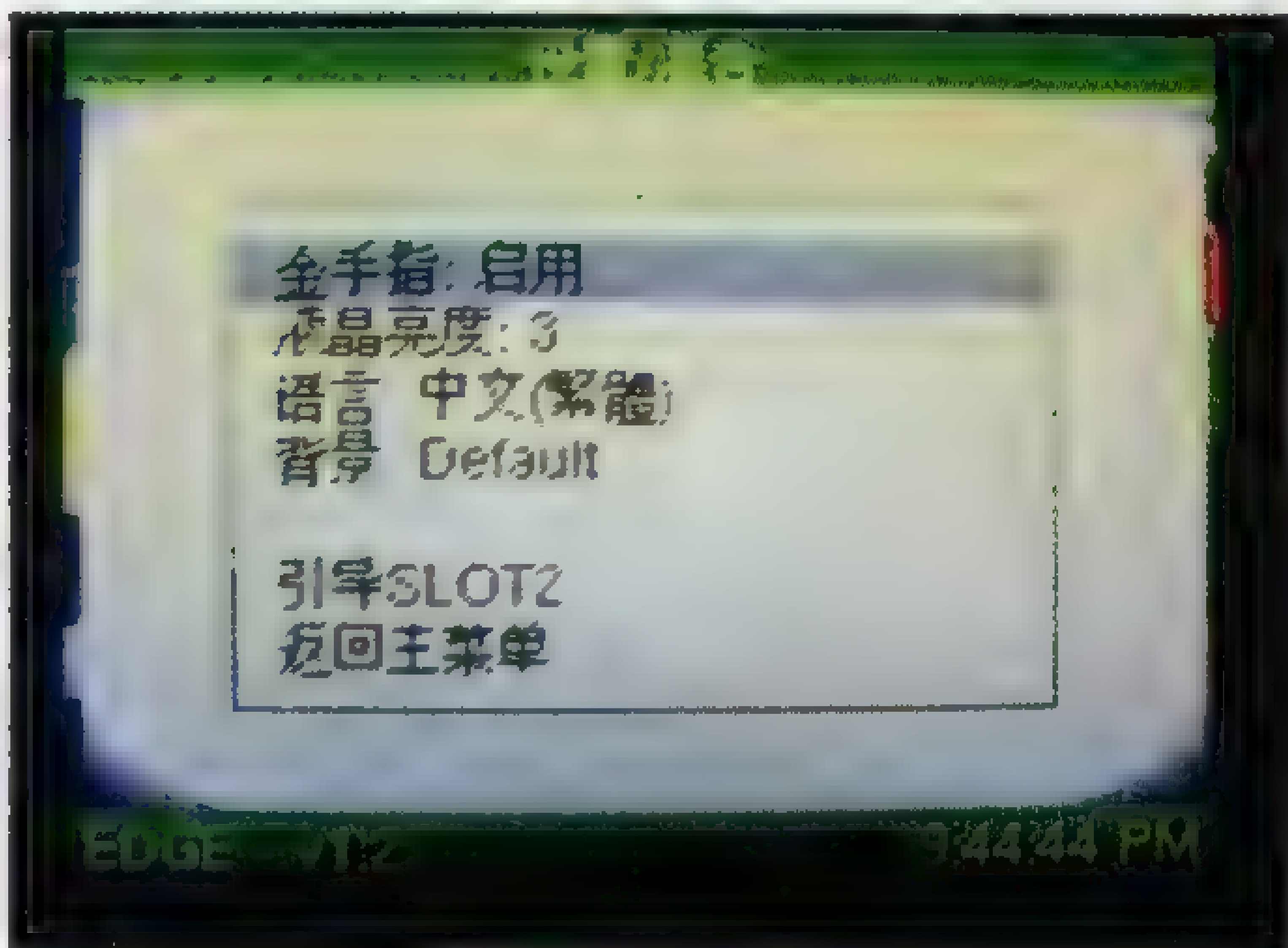
3、目前内核程序除主要功能外非常简陋，使用风格单一，无法自定义皮肤和桌面等；

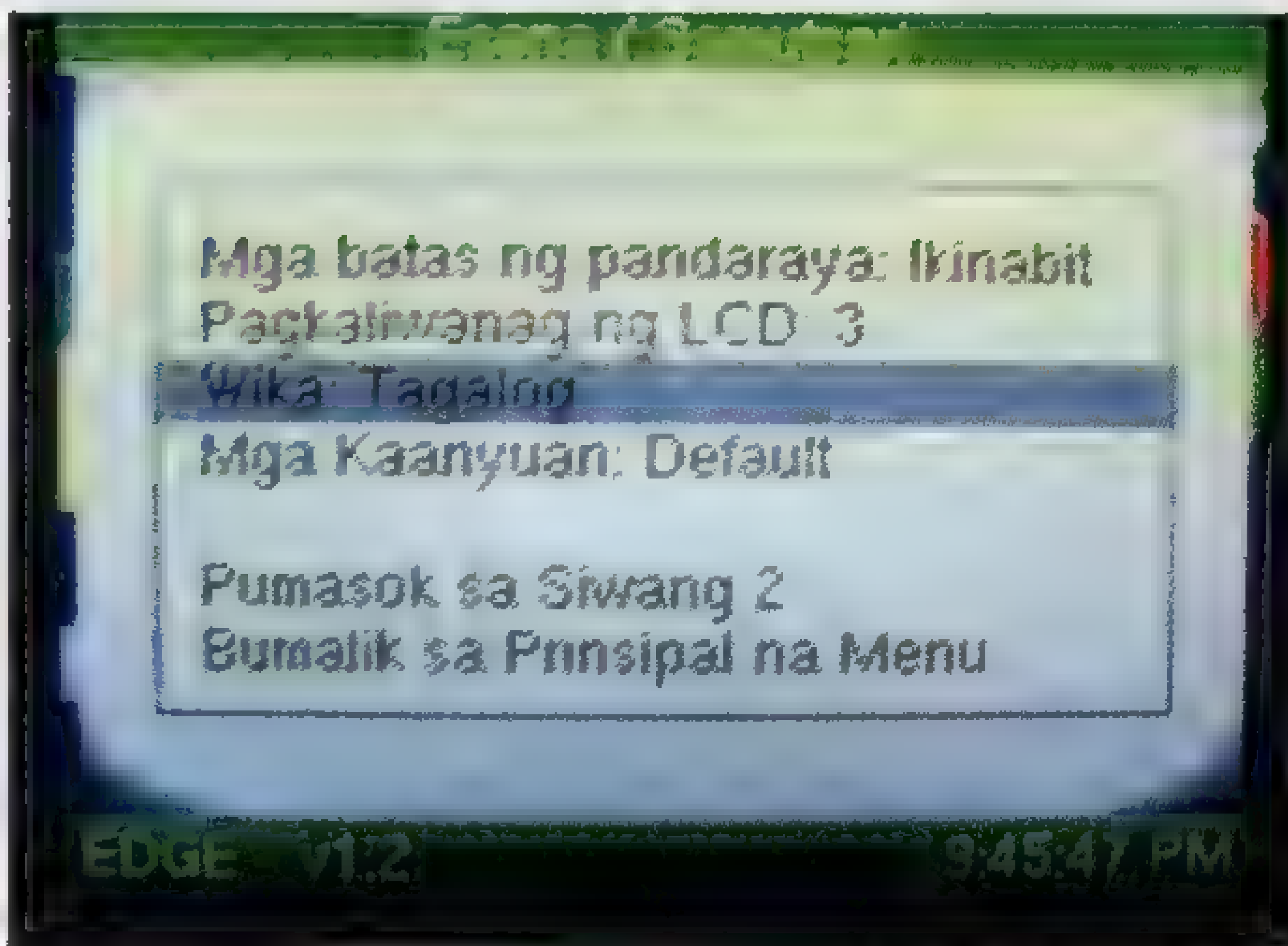
4、开带外包装设计过于前卫，三角形状除了容易伤害人体外，不知能否在外出旅行时顺利通过机场、车站等的安全检查；

5、充满疑问的内核语言设计，为什么没有简体中文呢？

杞人忧天的后记

在结束这篇文章时，笔者不禁在深深思索我们钟爱了数十年的游戏市场，游戏市场从何而来？NDS/NDSL自问世以来，在全世界疯狂地更新着游戏史的各个记录，至今已累计销售突破6500万台，而对于我们中国的掌机玩家，尤其是NDS的玩家是否会知道我们祖国独特土壤出生的烧录卡正如桑蚕一般悄悄地侵蚀曾经被称为健康的游戏市场，以R4为代表的优秀烧录卡似乎正在颠覆传统的游戏产业链，不知道会否有哪一天，IPod+iTunes扼杀音乐CD的商业模式会出现在游戏产业中，我们在感慨如今烧录卡的无所不能之外是否应该更加担心家用游戏的未来何去何从呢？没有了软件的利润，是否还会有软件厂商为游戏主机开发游戏呢？从目前烧录卡的走向趋势来看，不仅在祖国各地，欧美各国的玩家们也在兴奋地接受这个不太体面的畅销货品。很好很强大的家用游戏是否会因为烧录卡，改机芯片等非常规的事物而走向末路？今后的游戏产业只会剩下很黄很暴力的网络游戏吗？也许笔者仅仅在杞人忧天亦！





NdsBBS.com 通乐

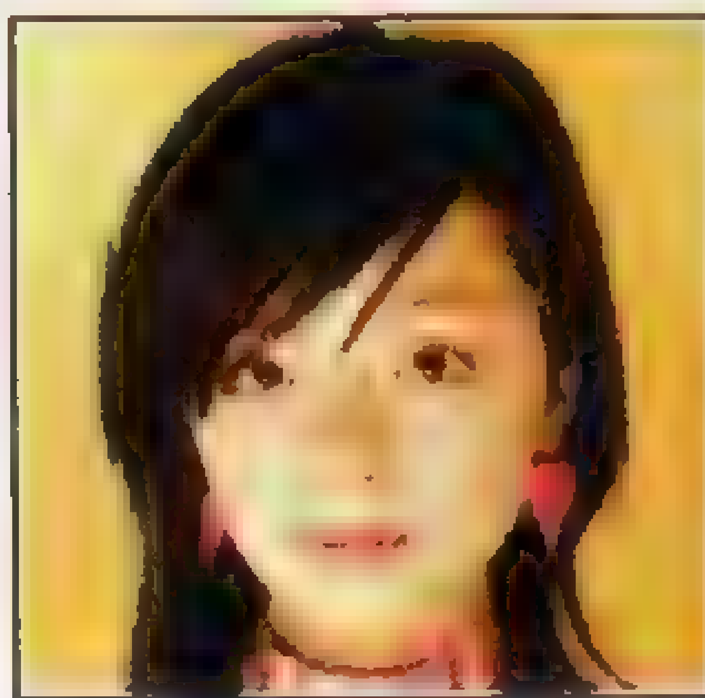
冷凝	我希望自己的人生能够像RPG一样！
读者资料	男，15岁，上海市奉贤区中学高1（4）班



口袋新闻

【游戏】在"最强口袋妖怪评选"活动中，又选出了龙系的强者——快龙。等级：Lv50；手持绝招：龙星群、十万伏特、龙舞、龙鳞之怒；手持道具：ヤチェ(No.40树果，减半效果拔群的冰系攻击）；宝贝球：珍贵球（游戏中无法正常获得）。配送时间为1月15日~2月14日。赶快拿着NDS去指定店内得到这只珍贵的口袋妖怪吧（仅限日本）。





【动画】2008年1月10日，TV动画《口袋妖怪珍珠&钻石》终于换上了全新的片尾曲《风のメッセージ》（风的信息），由年仅15岁的女歌手水桥舞演唱。

【电影】根据台北票房情报网的最新档期来看，口袋妖怪剧场版第10弹将于2008年4月4日于台湾上映。电影的正式译名还未公布，只是用「口袋妖怪珍珠&钻石」来暂时代替。

《口袋妖怪特别篇》战斗开拓区篇之26卷全透析

想必在所有口袋漫画中，由日下秀宪编剧、真斗/山本智漫画的《口袋妖怪特别篇》是最受大家欢迎的吧。国内现已上市由吉林美术出版社出版的1—22卷，而第24卷正在《龙漫》上连载。那我们现在就来说说在国内还没有发售的26—？卷的战斗开拓区篇。

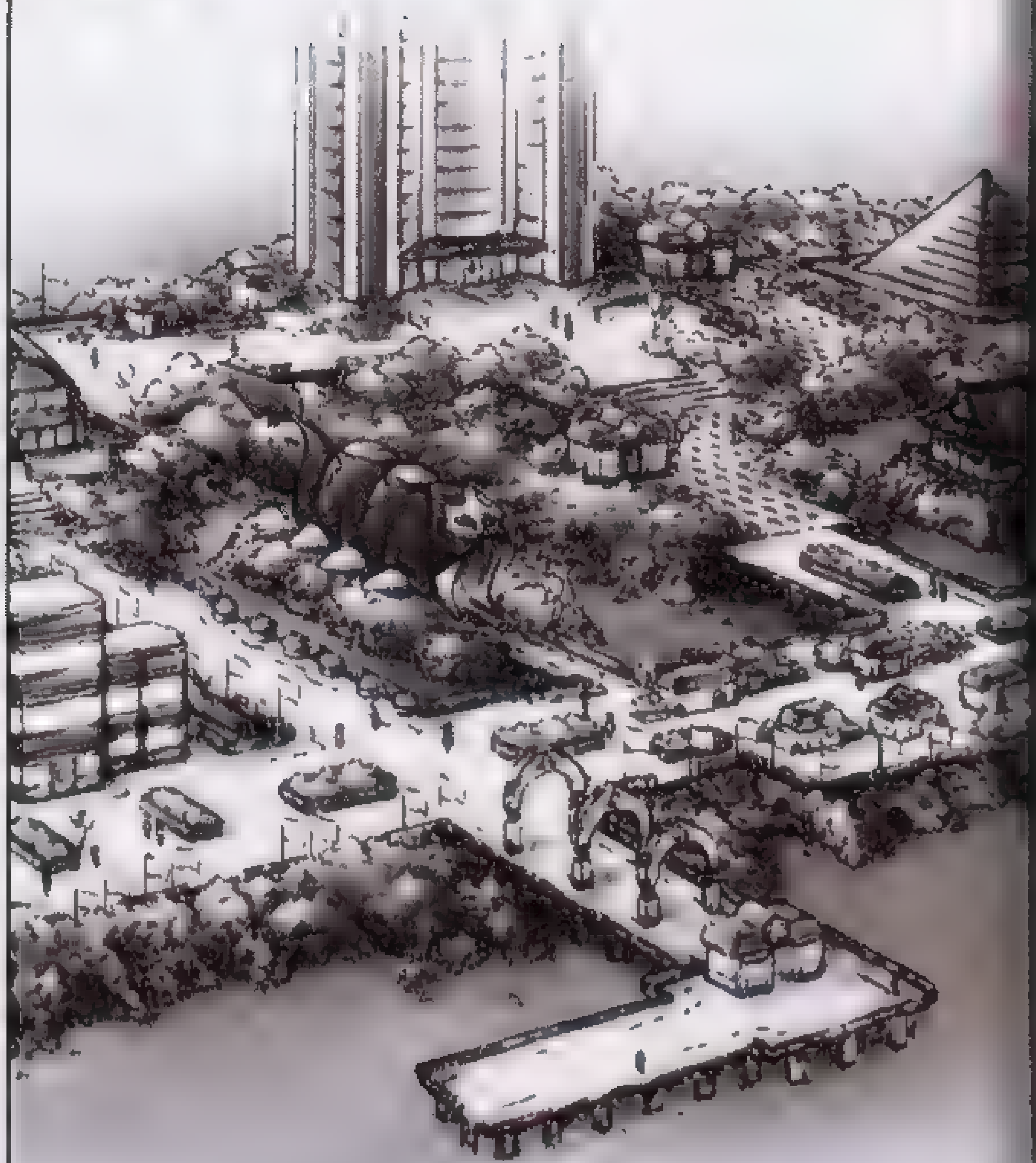
本篇是由游戏中绿宝石的大挑战地区为背景而创作的。主人公是Emerald，特别篇的自创人物，是个充满谜团的小孩，接下来我们一起看看他在开拓区的精彩表现吧。

"三头全在这里！"一个男人朝神奇齿轮喊道。咻的一下，神秘男子借助石板的力量将三头精灵捕获了。男子将捕获的事告诉了神奇齿轮的另外一头、正在开拓区的修建现场的艾尼斯达。原来那男人就是战斗金字塔的首领神代（至于那3头东西嘛……呀！谁扔的西瓜皮啊）这时艾尼斯达又接了电话，而电话另一头是大木幸成……

一个阳光明媚的日子，记者阿彻站上了开拓区的大陆，前来采访报道开拓区的开幕仪式。阿彻拿起美味水，好心给身旁的树浇水。这时天上掉下个图鉴，图鉴上写着：登陆名，艾美拉。然后掉下一个人……正是图鉴的主人，传说中的艾美拉。阿彻想对准备参加开拓区比赛的艾美



江航	高三很忙，《核心危机 最终幻想VII》能玩一个月，虽然没时间，但仍然玩得高兴。
读者资料	男，16岁，江西九江市南湖小区西10栋一单元301室，332000，QQ362344030



拉进行采访， 这时阿彻突然被激怒的胡说树攻击。阿彻向在一旁看“戏”的小艾求救，让他用精灵打倒胡说树，但小艾说：我没有精灵啊……随后他拿出把手枪，向阿彻和胡说树射去！

小艾拿着枪喊道：我并不喜欢精灵，而是喜欢精灵战斗！阿彻定睛一看，原来那是一把玩具枪，但是玩具枪上有个装置。装置射出了神秘的土，地上印出了神秘的图案，胡说树因此老实下来。阿彻询问为什么胡说树会这样暴走的原因，艾美拉说就是因为阿彻浇的那瓶美味水。谈话间，艾美拉突然想起了报名参加开拓区的事，和阿彻道别后就离开了，并让阿彻将胡说树放归大自然。阿彻意识到了小艾是个不可思议的少年……

开幕典礼开始了，各战斗设施的首领陆续赶来。特别公开对战表演开始。战斗蛇道德浅见与战斗宫殿的佑近与电脑随机抽出的两只精灵顽皮弹与吞食兽（日下和山本……）进行2V2对战。浅见饭匙蛇的“毒尾”和佑近叉字蝠的“剧毒之牙”使得顽皮弹中毒倒下，这时吞食怪趁机向饭匙蛇发射了“呵欠”，饭匙蛇睡着了。随后，吞食怪朝饭匙蛇发射了“破坏光线”。但是“破坏光线”打中的是饭匙蛇的皮！饭匙蛇的蜕皮特性使他脱离困境。醒来的饭匙蛇用挖洞给予两只精灵致命攻击，浅见与佑近获胜！转移镜头——话说艾美拉在某个建筑物里迷路了，这时对战巨蛋的首领希斯乘着暴蝾螈飞来（他迟到了……），艾美拉纠缠着希斯问路……结果艾美拉将希斯打败（强）， 搞砸了整个开幕仪式。

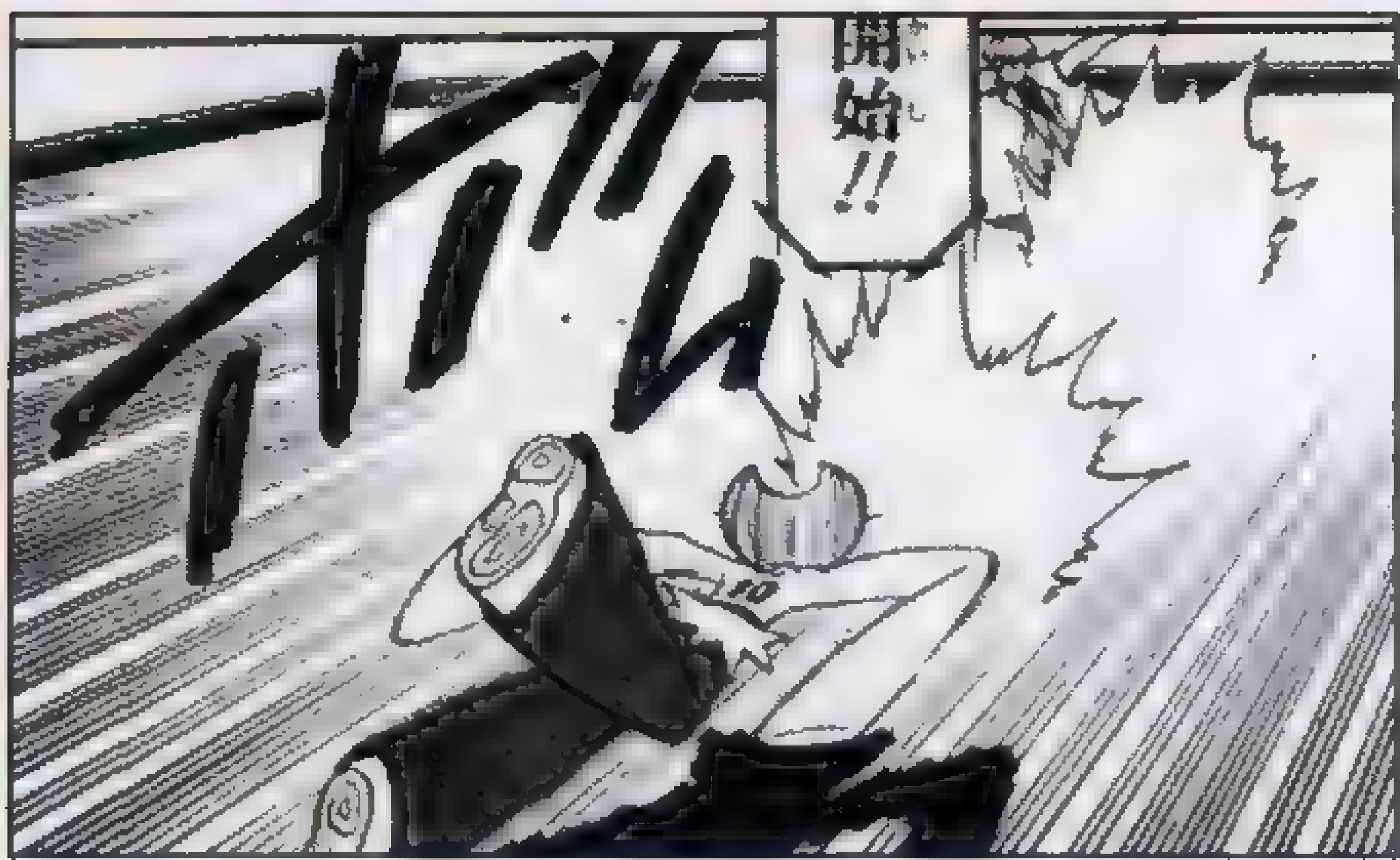
战斗塔内，艾美拉被饭匙蛇绑住，艾尼斯达生气地在指责艾美拉搞砸了开幕典礼，希斯也在旁边大发雷霆。艾美拉不服，扬言说要打败7位设施首领，并给首领们看了自己的登陆纪录，但遭到了众首领的“群殴”……首领们决定准备好好惩罚一下这个狂妄的小孩。对战工厂的达拉让小艾先来挑战自己，说完就把小艾从窗口扔了下去（可不是1楼啊）。

对战工厂，经过准备后，小艾选择了铁甲犀牛、乐天河童、盔甲鸟与第1场的虚拟训练师开始了对战。（在战斗工厂里连续打7场算1轮，与达拉的战斗要到第6轮的第7场比赛。当然，这之中只要有一场败北，挑战即告终止！）不一会儿，小艾已经赢了第1场了。小艾将盔甲鸟换成甜甜萤后，开始了第二场对战！

艾美拉轻松地赢得了17连胜（第3场第3轮，但是和对战工厂头领达拉的战斗却是……第42场！非再持续连胜24场不可！打赢一场比赛大概要花15分钟。都已经持续作战4个半小时了，还有一半没结束呢），开始了第18场的挑战。小艾



余晓阳	07年，我的小N在我手中又长大了一岁，在每个日日夜夜，它总是不辞辛苦的和我度过任何一个孤独时刻。
读者资料	男，20岁，重庆市渝中区解放西路66号重庆日报社东楼14-3，400012，QQ303458131



决定用灯笼鱼、请假王与妙蛙草来对战。小艾先派出请假王，但一出来便收了对方的沙瓦郎的“脚踢”，请假王用“怠慢”恢复了体力，随即使出“偷袭”，沙瓦郎不能战斗！但是小艾这时却将越战越勇的请假王换成了直冲熊，然后去上厕所了,记者阿彻跟了过去，问小艾为什么要将请假王换掉，小艾说因为请假王应该是队伍的“主力”,而不应该是“先锋”,而挑选的队伍不能自己改变顺序，所以它将请假王换掉,阿彻知道了原来小艾有着那么强的实力……

一路过关斩将，小艾终于能和达拉进行对战,战斗开始——达拉派出了大嘴娃，而小艾却仍派出了直冲熊，大嘴娃的一记“气合拳”使得直冲熊的体力达到极限，小艾收回了直冲熊，换成了大甲。大甲的一招“莽撞”，使大嘴娃不能战斗！达拉承认了小艾的实力，决定全力以赴。隆隆岩使出“岩石崩塌”，大甲不能战斗！面对岩石系的隆隆岩，小艾用直冲熊的“挖地洞”进行攻击，但是隆隆岩利用体重上的优势使用“舍身一击”将达到极限的直冲熊打败，直冲熊不能战斗！这时的艾美拉只剩一支精灵了，他派出的最后一支精灵，是……

艾美拉君最后换手的第3只！蜥蜴王！达拉见状便叫隆隆岩使出“岩石崩塌”，现场因此被弄得烟尘弥漫。等到烟尘渐渐消退后，大家看到蜥蜴王竟然攻击起了艾美拉！小艾拿出了使胡说树心情平静的那个装置，地上便又出现了神秘的图案。此时，达拉看到了蜥蜴王，蜥蜴王的眼神也正常了，蜥蜴王的一记“叶刃”，使得隆隆岩倒地不起。达拉的最后一只冰系精灵—冰鬼护！冰鬼护对着蜥蜴王的肘部使出了“咬碎” 再加上冰鬼护用冷气…蜥蜴王的身体眼看着冻硬了!冰鬼护又使出了“急冻光线”，蜥蜴王冻僵了！达拉乘胜追击，让冰鬼护使出最后的绝招“绝对零度”！重重的一击，蜥蜴王倒在地上！此时，冰鬼护也慢慢的倒在了地上，是“寄生种子”！蜥蜴王乘机用“钢铁尾巴”将冰鬼护打倒在地！达拉叹了一口气，将知识徽章赠与了艾美拉。晚上，艾美拉和阿彻来到了草地上，正当阿彻准备恭喜艾美拉获胜时，空中出现了拉提亚斯！拉提奥斯！

“我来了，小艾。”拉提亚斯，拉提奥斯竟然对艾美拉说话！这一幕惊呆了阿彻，这时，两只口袋妖怪让小艾拿出图鉴查阅蜥蜴王的资料。资料显示，蜥蜴王的等级竟然是……51级?！阿彻这才明白为什么等级为50级的冰鬼护所发出的必杀技绝对零度击中蜥蜴王后蜥蜴王却没有倒下的原因，因为必杀技只能让小于或等于发出攻击的妖怪的等级的妖怪进入濒死状态。正当阿彻准备与那两只妖怪交谈时，战斗金字塔首领神代和战斗巨蛋的首领希斯跑来，准备向狂妄的小艾发起挑战。但是，小艾却借助机器的力量让那两个人挂在悬空的一样物体上，然后他自己也下不来了。

第二天。原来神代、希斯和小艾所挂住的地方就是战斗设施——战斗蛇道。战斗蛇道的首领浅见看到如此情景后，便把小艾从睡梦中叫醒，准备与他挑战。艾美拉与大木第3研究所中的一人（这可是重要人物哦）交换完怪兽后，便开始了战斗蛇道的挑战……

26卷就介绍到这里了，大家继续期待26卷的中文版吧。

文/宝宝poket



秦雨辰	《吓一个就是你》字太密了，不利于我眼睛的可持续发展……
读者资料	男，14岁，广西桂林电容器厂宿舍34栋2-6-2，541001，QQ235435730

口袋妖怪十二生肖（D）



蛇

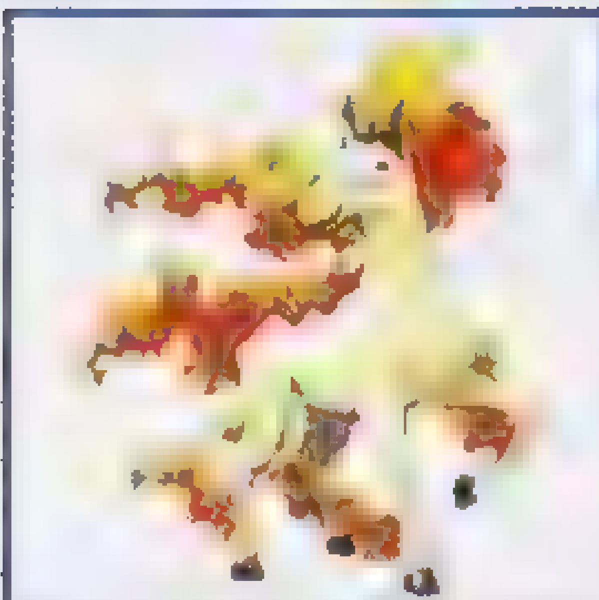
主要成员： 美女蛇，暴鲤龙，大钢蛇，阿柏怪，饭匙蛇，土龙弟弟。

相较兄弟的人丁兴旺，蛇由于没有四肢而显得吃亏许多，首先在人数中体现出来，要把美丽龙的名字改一下，再把没有脚的、与美丽龙种族上有暧昧关系的暴鲤龙拉进来，最后还要把会大蛇瞪眼的蚯蚓——土龙拉进来凑数。这样在排兵布阵上就没有回旋余地了：美女蛇特盾、大钢蛇物盾都算职业，而且两者可以联防；阿柏怪只能打物攻，推荐戴个专爱或者专围，不过碰上钢鸟也难有作为，推荐另一条蛇饭匙蛇专修特攻用火焰喷射来阴钢鸟；暴鲤龙做物攻手比前面2蛇热门得多，它跟大钢蛇也是绝妙的联防，它的使用将决定蛇队的生死；土龙在没有接力速度的情况下就只能凑个热闹，电磁波＋头突，或者带个气息用莽撞来保本吧。

华丽指数： 2 **实力指数：** 2

核心：暴鲤龙

天敌：宝石海星



马

主要成员： 烈焰马，呆河马，河马王，海马龙，砂河马，猛犸，古巨蜻蜓（洋洋玛），玛纽拉。

终于迎来了第一支带有神之灵气的主题队。这支用3名物攻手与4名特攻手组成的队伍气魄果然不同凡响。物攻方面火马匹早已非昔日UU，数据与肯牛相近，但对钢盾的威慑非后者能比，何况还有催眠术——如果想把EG精神贯彻到底可以换成独角钻。锰马匹（锰的化学式为Mn）与火马匹构成了完美的打击网，它也可以单兵强化。另一个拥有地面＋冰的进攻组合的是砂马匹，不过耐久更好的它一般拿来做盾牌或者诅咒稳扎稳打。有它在，一直客串物理盾的河马匹就轻松多了，而王马匹作为特防盾既可以冥想稳进也可以阴谋游击。这3驾集强化、回复、攻击、耐久于一身的重型马车构成了马匹队的中坚，就算只剩其中一只也有可能逆转胜负。海马匹离开了那些大牌队友终于也可以一展自己在攻击方面的才华，求雨后特攻物攻都婉转，还可以造福前面双马匹。此外，小民还发现了两颗遗珠：古巨蜻蜓（洋洋玛进化型），它与火马匹一样有催眠术，不过它速度更快，不喜欢双河马匹的读者可以让它取代其中一只的位置；玛纽拉，比起猛犸它少了地震岩刃，打击面跟力度大大不如，不过它的速度和追击让它一登场就宣判了脆皮超能和鬼系的死刑，剑舞则意义不大，除非佩戴气息头巾。

华丽指数： 5 **实力指数：** 5

核心：呆河马，河马王，砂河马

文/sspass



52句PM告诉我们的人生道理（神兽篇）

1、**冰神柱：** 人的友谊要像冰一样透明，纯洁。
2、**岩神柱：** 人的理想要像岩石一样不怕风吹雨打。
3、**钢神柱：** 人的精神要像钢铁一样无坚不摧。
4、**拉提亚斯、拉提奥斯：** 男女搭配，干活不累。
5、**盖欧卡：** 人需要有海一般的气度和胸襟。
6、**固拉多：** 人需要有大地一般的无私精神。
7、**烈空座：** 人需要有天空一般的开朗。
8、**基拉祈：** 当你在许愿时，就该为之付出努力。
9、**迪奥西斯：** 不同的变化应对不同的困难。
10、**急冻鸟：** 纯洁之冰永不融化。
11、**火焰鸟：** 希望之火永不熄灭。
12、**闪电鸟：** 能量之电永不停息。
13、**超梦：** 人与人是平等的，没有强者和弱者的关系。
14、**梦幻：** 人应该学会节制自己的愤怒。
15、**水君：** 清风能净化人间。
16、**炎帝：** 火焰能温暖人间。
17、**雷皇：** 雷电能唤醒人间。
18、**路基亚：** 力量越大，责任就越大。
19、**凤王：** 和平是每个人的向往。
20、**雪拉比：** 未来和过去是前面和后面，对于前面我们要大胆的走，对于后面我们不用回头。

文/bby6

白鉴青	2007年对我来说也喜乐也有忧伤，被喜欢的女生拒绝了，买了一直以来想找的书，写了新歌，交到了许多朋友，学会了坚强和忍耐。
读者资料	男，18岁，山西太原第二热电厂结算中心，030041，QQ491297877

青青牧场



责编/暗凌
文/chinagba 一捁黄土









自给自足的生活




荒芜的无人岛，为了生存下来，必要的自给自足是非常重要的，我们的主角饿着肚子干活怎能有高效率。本期介绍的就是最重要的自给自足品——料理。

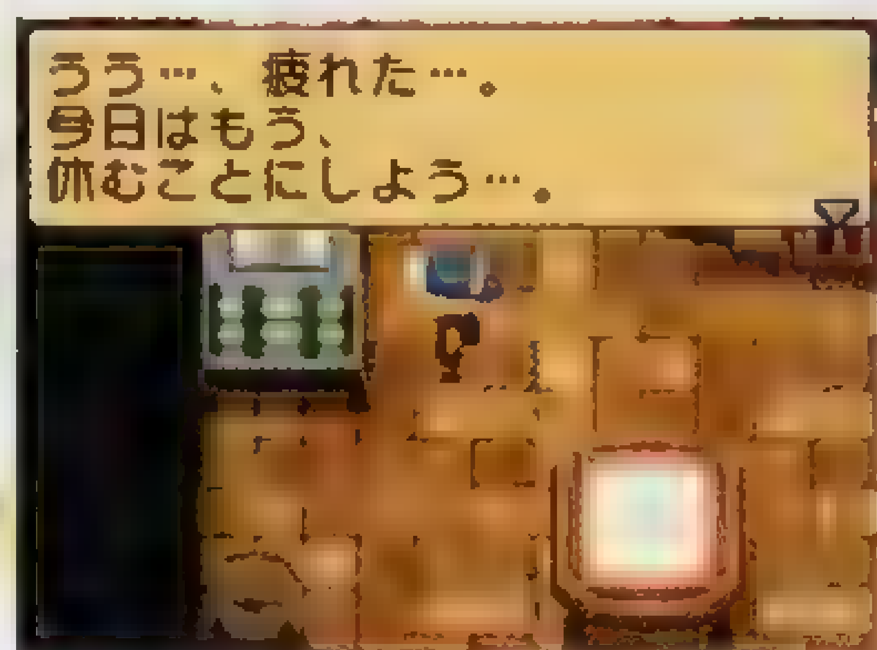
——为什么料理很重要?

这就要从料理的作用来开始说。首先，料理可以填饱肚子。说到这个理由，恐怕大家都笑了吧，但这的确是料理最重要的作用之一。本作中新增的一个系统设定——满腹度，这就与料理有关。在以往的牧场系列中，主角只有体力和疲劳度的设定，当体力为0后转为增加疲劳度，只有疲劳度达到最大值主角才会晕倒被送进医院。追求现实效果的玩家恐怕就会问："主角每天只有起床时强制吃早餐，其他时候不吃也不会饿死吗?"由此，满腹度从此方面增加了游戏的真实性：主角肚子饿也会晕倒而强制被送回家哦。



▲两条进度条分别表示体力和满腹度。

体力随着工作量的增加会逐渐减少，不过睡一觉就可以以50点+每小时7点的恢复度恢复。可满腹度就没那么简单了，睡觉并不会恢复满腹度，也就是说除了吃东西别无他法（当然也可以装备河童类装饰品恢复，但不在本辑的介绍范围内）。每天早晨起床后依然强制吃早餐，此时可以恢复非常有限的满腹度，但这依然算作一次吃饭。满腹度的扣减是根据最后一次吃饭后经过的时间来计算的，每隔一段时间扣部分满腹度，如果长久不吃东西，很有可能两、三天就晕倒一次哦（笔者当初就基本以每天不是累晕就是饿晕而结束的），饿晕后主角第二天起床满腹度为50点。



▲肚子过饿也会晕倒。

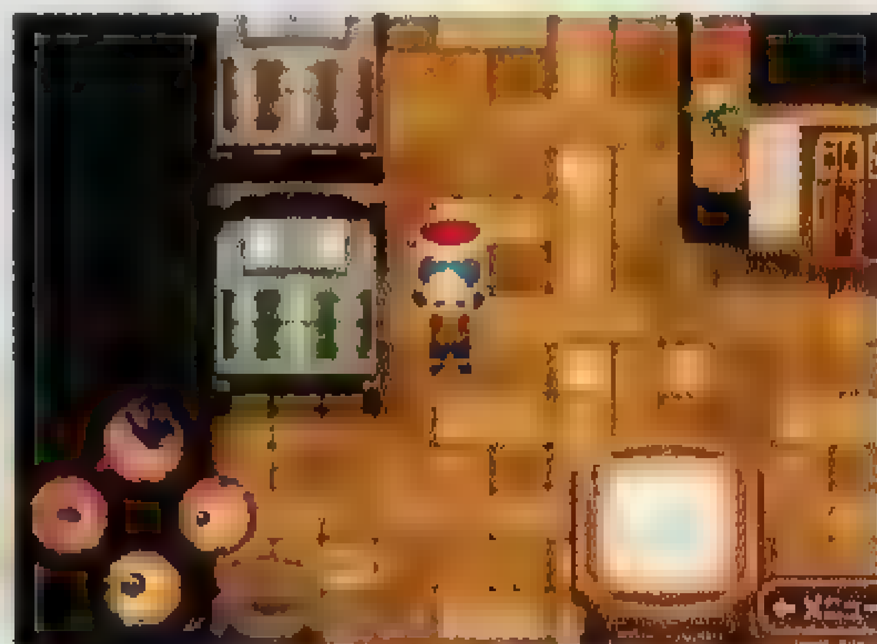
满腹度减少的条件：

最后一次吃饭后2小时经过：满腹度-1
最后一次吃饭后4小时经过：满腹度-2
最后一次吃饭后6小时经过：满腹度-3
最后一次吃饭后8小时经过：满腹度-4
最后一次吃饭后10小时经过：满腹度-5
以后每1小时经过：满腹度-5

满腹度除了跟晕倒有关，也对主角的起床时间影响颇大，肚子过饿主角也会偷懒不起床哦。

满腹度50以上：AM6:00起床
满腹度30-49：AM8:00起床
满腹度20-29：AM10:00起床
满腹度20以下：AM12:00起床

初期主角无法制作料理，食堂和咖啡屋也未建造好，那么如何回避饿晕的风险呢?其实仔细研究以上数据就可以得知：只要每过两小时吃一点东西就可以确保主角始终满腹，而食物的来源就是路边捡到的有色草、杂货屋买到的巧克力等。相对以上研究，装备河童的胸饰时对主角会非常不利，因为



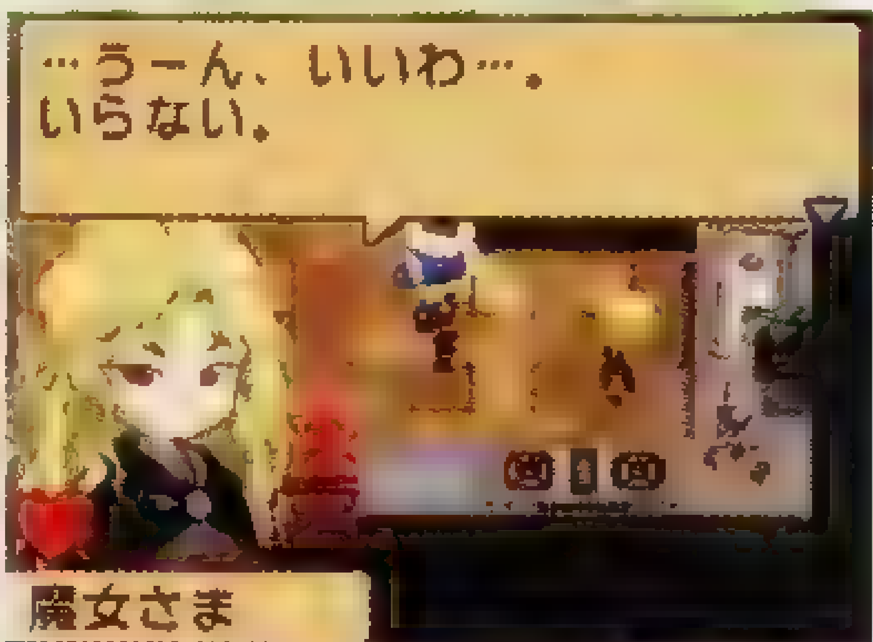
▲早餐是一定要吃的。



▲野外可以采集很多食材。

伍建豪 《伪之圆舞曲》这个游戏是一场相会与别离、信义与敌对、友情与憎恨的命运之旅。
读者资料 男，12岁，广东台山市台城镇台荻路86号201房，529200，QQ635203204

那可是会让主角变成大胃王哦。



▲将料理送给别人可以提高好感度。

除了填饱肚子，料理也是镇上所有人最爱的礼物，当然每个人喜欢的料理种类不一，这些就需要大家在平时好好观察和测试。为了与大家处好关系，要好好制作料理哦。

——制作料理要准备些什么？

一、工具准备：制作料理少不了哪些工具？熟悉牧场物语系列的玩家一定知道：大小厨房、刀具、锅、蒸锅、搅拌机、平底锅……本作中也需要玩家自行购入这些工具哦，只是为了方便，制作者将料理道具与厨房打包卖给了大家。

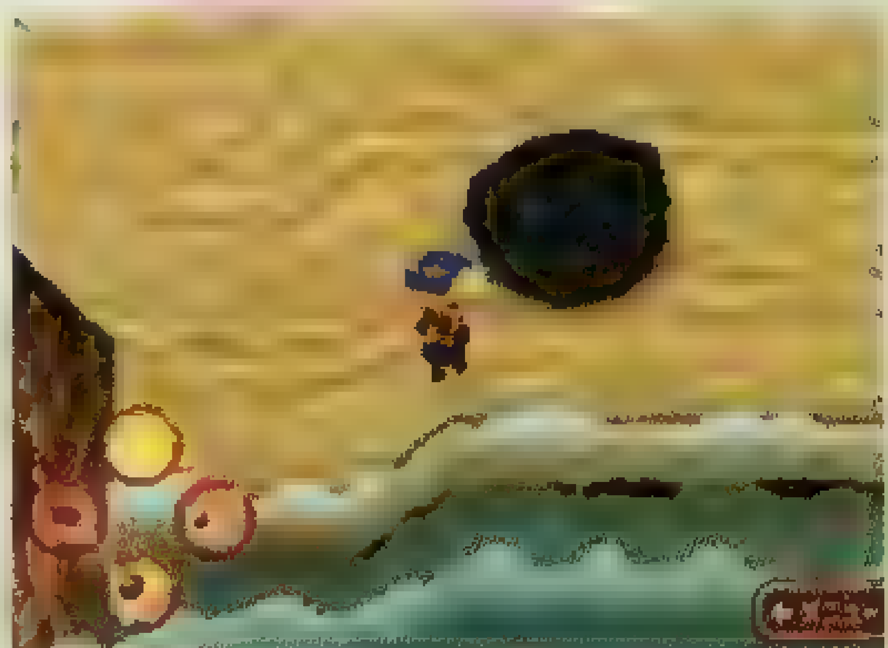

▲厨房和厨具是打包出售的。

初期自宅面积较小，无法放置厨房，自宅增筑2回后就可以发现杂货屋的购物单上多出了台所——这就是厨房。4000G，价格不高，购买后自动送回家中，工具准备完成！

二、食材准备：俗话说得好：“巧妇难为无米之炊”，制作料理怎能少了食材。食材可以通过多种途径取得：种植、采集、购买等等。种植自不用多说，前几期中的农业所提到的就是种植，各种果蔬、稻米、水果都需要玩家自行在耕地上种植得到，但由于本作种植面积较少，且种植这些农业产品有季节限制，所以大家可要多多祈祷每天都是好天气哦。谷物类种植后取得的米麦等并不能直接作为食材而使用，后期打造脱壳机与制粉机后可加工成脱壳后的谷物以及粉状食材方可食用。

采集是取得食材最直接的方法，大山中都是宝，而小岛这块未开地上更是遍地是宝，有色草、花朵、秋天的蘑菇以及只有春天才产出的稀有海苔（海边的巨岩）。这些都是珍贵的食材，蘑菇在采摘后可以用种子机器制作成种子，这样也可以在自宅右下角进行培育。钓鱼也是采集的一种，鱼料理在本系列中并没有得到很大的发挥，这一点上笔者比较赞同RF系列对于各色鱼的分开制作，大大地增加了料理的种类。

▲食材往往离不开大面积谷物种植。


▲海苔岩只有春天才能采集海苔。

饲养动物也是取得食材的方法，取得的当然是动物系列产品：鸡蛋、牛奶。后期增筑加工机器小屋并打造机器后还可以加工成更多的食材：鸡蛋可以制成蛋黄酱、牛奶可以制造成奶酪、黄油、酸奶。





部分料理食材需要通过购买得到，杂货屋长年贩卖各种加工食材：油、咖喱粉、巧克力。其他还有通过赠予得到的食材，如3年后从未开地小精灵处得到的各种食材、年糕大会上得到的年糕、荞麦大会上获得的荞麦均属于此类。

66435881G
大豆の種 250G
そばの種 230G
油 50G
カレー粉 50G
チョコレート 100G
1万G券 10000G

▲有三种食材只能靠购买得到。

三、菜单取得：工具准备完毕，食材入手，接下来就是菜单的取得。以往菜单往往从村民的口中、电视烹饪节目中学会，但如果玩家能够从别的玩家处得知料理菜


▲年糕大会的年糕是大家一起制作的。

食堂菜单

菜单	中文译名	价格	售卖时期	备注
水	水	0G	一年中	初期
うどん	乌冬面	300G	一年中	初期
焼きうどん	烧乌冬	280G	一年中	菜谱得到后
カレ-うどん	咖喱乌冬	350G	一年中	菜谱得到后
ざるそば	荞麦面	200G	一年中	初期
焼きそば	烧荞麦	280G	一年中	菜谱得到后
卵丼	鸡蛋饭	300G	一年中	菜谱得到后
きのこごはん	蘑菇饭	200G	秋	初期
まつたけご飯	松蘑饭	400G	一年中	菜谱得到后
カレ-ライス	咖喱饭	350G	一年中	初期
ドライカレ-	干咖喱	280G	一年中	菜谱得到后

刘浩嘉 | 碟中增加一些汉化游戏、模拟器和动漫的东西，还要增加一些掌机的软件（如烧录卡内核、PSP视频工具）。
读者资料 | 男，15岁，广东广州海珠区新港西路152号6幢204房，510300，

单也可以直接制作，如此一来，玩家们对料理菜单的收集就仅限于最初进行游戏的数人，大多玩家就坐等结果而已。本作对此进行了全面改造，如果玩家本身没有取得菜单就无法制作料理！

菜单的取得分为两种途径：从店铺中习得以及女神的赠予。女神的赠予在上一辑的矿场介绍中已有所阐述，这一辑主要说说从店铺中的习得。普通NPC登场10人以上且街2开启，那么在街2的北侧就会出现两座新的建筑：食堂以及咖啡屋，食堂主要贩卖主餐，咖啡屋则以饮料为主。初期尚未有厨房时不妨来此恢复体力和满腹度，主餐类恢复满腹度较多，饮料则以恢复体力为主。

咖啡屋菜单

菜单	中文译名	价格	售卖时期	备注
水	水	0G	一年中	初期
サンドウィッチ	三明治	200G	一年中	初期
フルーツサンドウィッチ	水果三明治	200G	一年中	菜谱得到后
トースト	土司	180G	一年中	初期
フレンチトースト	法国土司	230G	一年中	菜谱得到后
バターロール	奶油卷	150G	一年中	菜谱得到后
カレーパン	咖喱面包	180G	一年中	菜谱得到后
サラダ	沙拉	160G	一年中	初期
スパゲッティ	意大利面	250G	一年中	初期
ゆで卵	煮鸡蛋	150G	一年中	初期
目玉焼き	煎鸡蛋	200G	一年中	初期
オムレツ	菜肉蛋卷	240G	一年中	初期
オムライス	蛋炒饭	300G	一年中	初期
ももジュース	桃果汁	130G	夏	初期
バナナジュース	香蕉果汁	130G	夏	初期
オレンジジュース	橘子汁	130G	冬	初期
りんごジュース	苹果汁	130G	冬	初期
ぶどうジュース	葡萄汁	130G	冬	初期
トマトジュース	番茄汁	130G	夏	初期
パイナップルジュース	菠萝汁	130G	夏	初期
野菜ジュース	野菜汁	150G	一年中	菜谱得到后
ケーキ	蛋糕	150G	一年中	初期
チョコレートケーキ	巧克力蛋糕	180G	一年中	菜谱得到后
カステラ	鸡蛋糕	150G	一年中	初期
クッキー	饼干	150G	一年中	初期
チョコクッキー	巧克力饼干	180G	一年中	菜谱得到后
アイスクリーム	冰激凌	170G	一年中	初期

小岛爱情事件

リリー（诞生日：秋2日）																					
曜日	天气	条件	AM						PM												
			6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
通常	晴	食堂已开	自宅		海岸		自宅		街2		自宅		街1		食堂				自宅		
	晴	食堂未开	海岸			自宅			街2				自宅		街1		自宅				
	雨		自宅				行商人店					街2				自宅					

姜长鑫	上高中了，感觉不好，见不到小P与DS，连PS2也雪藏了，5555……
读者资料	16岁，男，新疆乌鲁木齐天山区幸福南路20号，830000，QQ462469296

リリー（莉莉）

生日： 秋2日
喜好： スイートポテト(+800),鱼
登场条件： 已经钓得70条以上的鱼，街2开启



来自大都会的“明星”，为了摆脱作为明星的压力因而迁居至小岛，一方面想让别人把她当作普通人对待，一方面又似乎脱离不了自己是位明星的角色。リリー十分喜欢钓鱼，她的家中摆满了各种钓鱼用具及鱼拓，每年的钓鱼大会她也是十分强的一位对手哦。

第一阶段 自由な世界
时间：AM6：00—PM11：00
地点：リリー家
天气：快晴，晴天
条件：リリー爱情度10000以上，リリー在家
选项：1、“…ちよっと，わがままかな” リリー好感度−2000
→第二阶段B
2、“やりたいことをやればいいよ” リリー好感度+3000
→第二阶段A

第二阶段A リリーの歌声
时间：PM4：00—PM8：00
地点：街1
天气：快晴，晴天，阴天
条件：リリー爱情度20000以上，リリー在街1
选项：1、“うん”分支
→“も、もう少し练习したほうがいいよ”リリー好感度+3000
→第三阶段A
→“…オンチだって气づいてないの?”リリー好感度−2000
→第三阶段B
2、“こう见えてとっても忙しい” リリー好感度−2000，エリク及ナタリー好感度−1000
→第三阶段B

第二阶段B アイドルと钓り
时间：PM0：00—PM4：00
地点：街2
天气：快晴，晴天，阴天
条件：リリー爱情度20000以上,ダルシャン在岛上
选项：1、“そんなことを气にしなくていい” リリー好感度−2000
→第三阶段D
2、“钓りが好きって，その程度”リリー好感度+3000
→第三阶段C

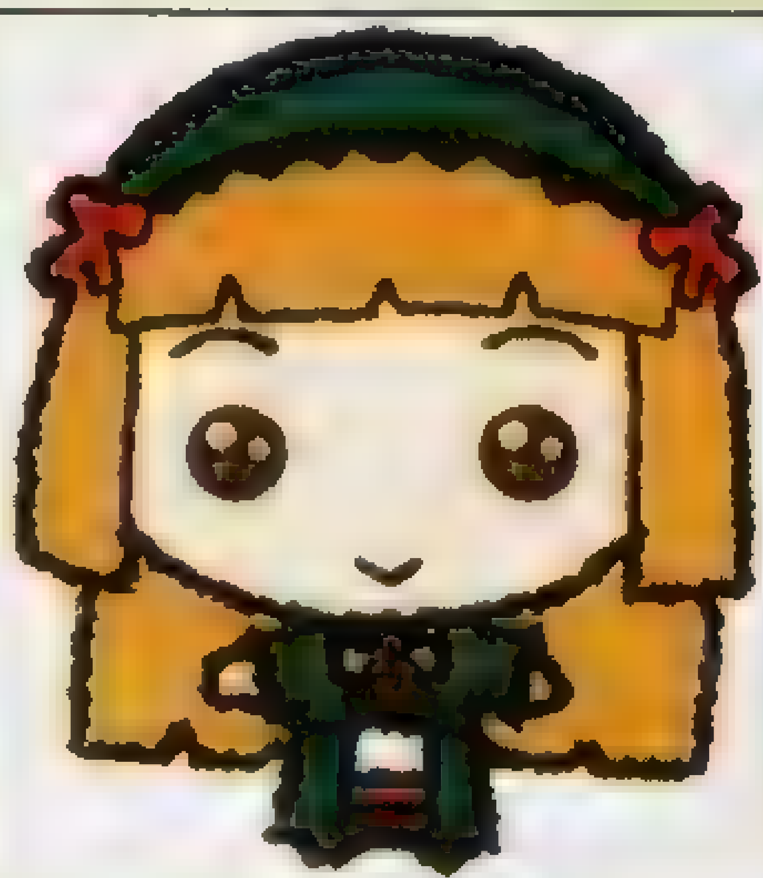
第三阶段A リリーの赖み
时间：PM0：00—PM5：00
地点：自宅
天气：快晴，晴天，阴天
条件：リリー爱情度40000以上
选项：1、“うん，いいよ”分支
→“お安い御用だ” リリー好感度+3000
→“そんなのしなくても十分だよ”リリー好感度−2000
2、“面倒はイヤだよ” リリー好感度−2000
→任选，均可求婚

第三阶段B リリーとおしゃべり
时间：PM0：00—PM10：00
地点：食堂
天气：快晴，晴天，阴天
条件：リリー爱情度40000以上，除リリー外其他食客都不在食堂
选项：1、“へー，それはすごいね！” リリー好感度+3000
2、“また面白い冗谈言って!”リリー好感度−2000
→任选，均可求婚

第三阶段C リリーのお诱い
时间：PM0：00—PM5：00
地点：自宅
天气：快晴，晴天，阴天
条件：リリー爱情度40000以上
选项：1、“行く！” リリー好感度+3000
2、“今日は仕事がたんまりと…”リリー好感度−2000
→任选，均可求婚

第三阶段D リリーの妹
时间：PM4：00—PM8：00
地点：街1
天气：快晴，晴天，阴天
条件：リリー爱情度40000以上，リリー在街1
无选项，リリー好感度−1000
→救济事件

救济事件 大切な钓竿
时间：PM0：00—PM8：00
地点：街2
天气：快晴，晴天，阴天
条件：リリー爱情度50000以上、第三阶段D已发生,全区域开启
无选项，リリー好感度+2000
→可求婚



胡兆麟	终于玩到第一款真正属于自己的DS游戏了（正版卡带）。
读者资料	男，17岁，河南郑州市郑州九中高二3班，450000

登上蘑菇岛









采蘑菇比赛





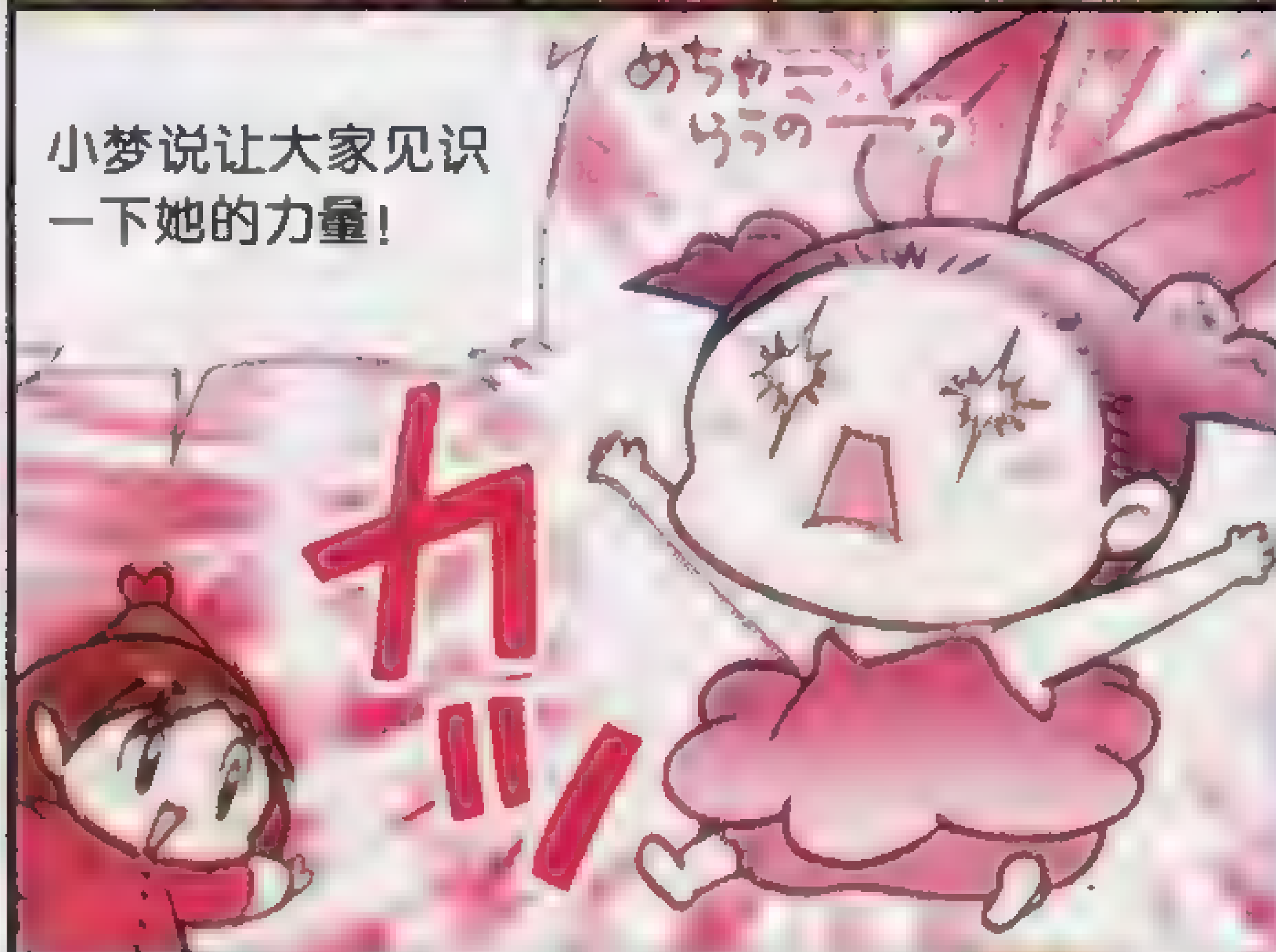


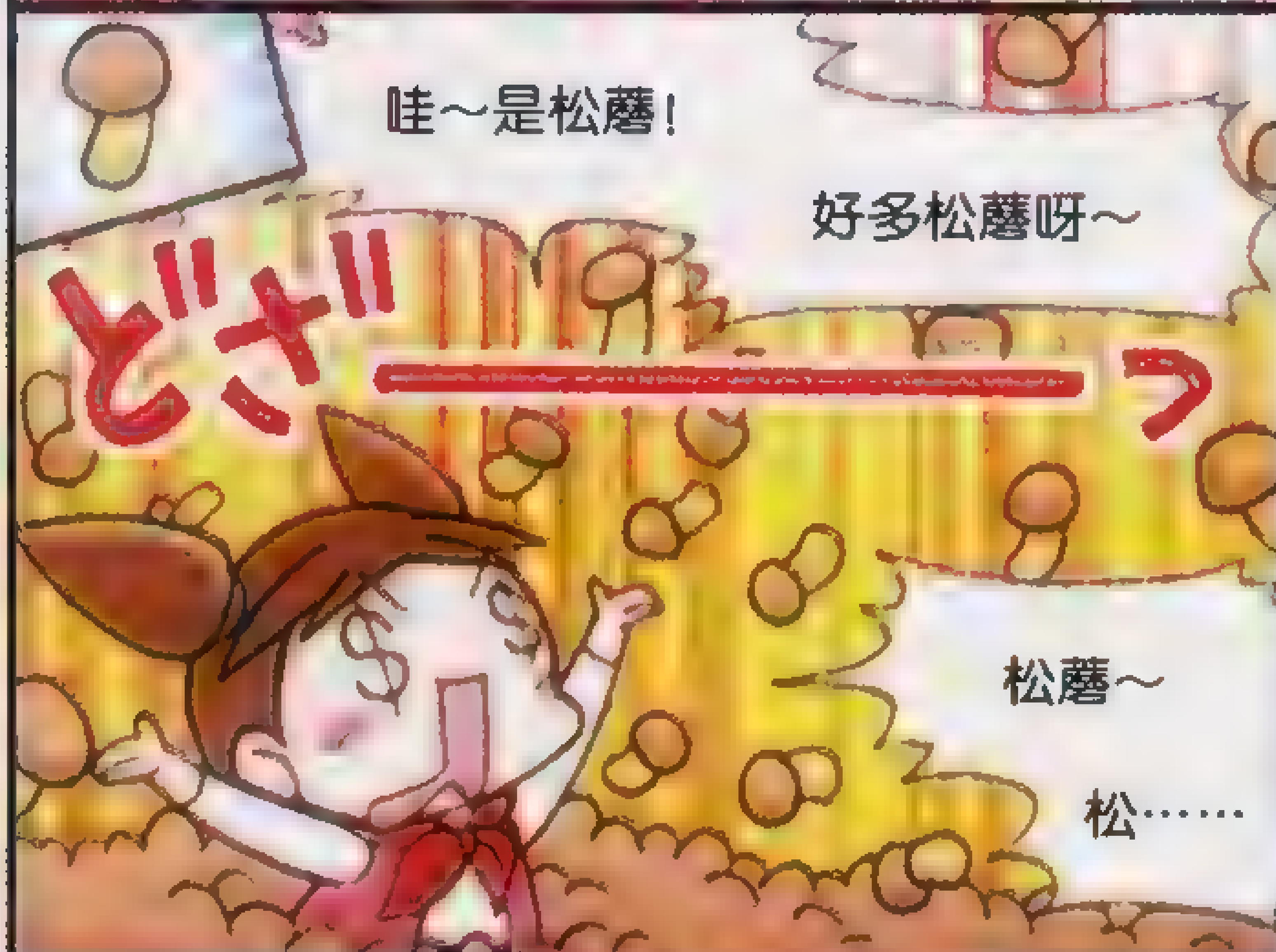


吴冬琪	回函卡的题目就放过我吧，想象力贫乏是很可怕的事。
读者资料	男，23岁，广东广州天河区沙河燕塘企业32栋503，510507，QQ232890159

小梦来帮忙









巨大蘑菇









冯显勇	《最终幻想 危机之源》是目前为止让我最喜欢的一款游戏，它让我懂得坚持自己梦想的重要性。
读者资料	男，19岁，广东阳西沙扒镇环城三巷1号，529800



狩猎手记

怪物猎人P2G新情报

上期急急忙忙就说了一个眠鸟加入，火山烤鱼这次也公布加入了，这也是理所当然的事情了。这回的延期确实算是厚道了，官方说的加入了FAN期待加入的东西，果然是这两个家伙。

除了这两个家伙之外，其他的怪物还增加了一些新的招式，这些招估计是上位以上的难度才会出现的。原来说过黑狼鸟和电龙的新招，这次还公布了几个。角龙增加了一个甩头用角顶，我们群里的人亲切地称这个为本垒打，其实动作上确实非常像。毒怪鸟增加了甩尾攻击，甩的时候尾巴还是会变长的。炎王龙火炎喷射的距离加长了，作为它威力最大的一招，强化一下还是有些难度的。盾蟹的喷水距离也增加了，原来实在是太短了。

这次任务难度最高为9星，其实在MHP2里就做入了9星难度，不过没在游戏中体现出来，用任务编辑器可以查看到。这段时间里还公布了一些新武器，比如下面这个双刀，一个是水龙素材，一个是火山鱼的素材。打在怪物身上是两种属性。但双属性武器在MHF里打在同一部位上时候，按属性伤害高的算伤害，而不是两种属性伤害累加。





最后，关于这次的连续讨伐任务，一定会比较有意思，特别是有了自制任务编辑器之后，可以弄出更多好玩的任务了。我在跟别人聊天的时候KUSO了两个。

红色彗星袭来：夏亚专用红速龙王、夏亚专用盾蟹、夏亚专用红电龙、夏亚专用红镰蟹，最后是夏亚专用炎王龙，估计红黑龙是没戏了。

黑色三连星：黑狼鸟、黑角龙、黑铠龙。其中黑狼鸟正好符合刀疤脸的形象。

目前还不知道一个任务里能容纳多少怪物，要是能容纳多点，来个古龙连战也不错。



春节是各位猎人联机聚会的顶峰时期，我也要抽出一天去跟朋友们联机，祝各位都玩得开心，咱们节后再见了。

杨兴 | 要是这些游戏能网络化，几个人一起玩我觉得更好玩一些。
读者资料 男，17岁，云南省曲靖市民族中学

营地交流板

在论坛上和回函卡上看到了一些读者对我和栏目的问题，在这里回答一下吧。如果大家有什么关于栏目和我个人的问题，可以写在回函卡上，我希望和大家能有更多的交流和沟通，感谢大家的支持了。

问：为什么最近专区不登资料了，变成了同人小说了？

翔武：原来打算详细介绍各个怪物的打法和数据，但是因为时间问题，到MHP2G发售的时候肯定介绍不完了。MHP2G中各种龙增加了新动作，还有部分增强，打法上肯定会有一些变化，到时会重新介绍，一些内容上可能会有重复。装备方面据说防具的技能要重新调整，到时技能组合可能又会发生一些变化了。另外一点，目前堆积的读者来稿很多，最近找一些优秀的进行刊登，这几期先换换口味吧，也许过两期我会视情况对内容再做一些调整的，也是为了迎接新作。等到MHP2G出了之后，大家一起努力，希望大家也踊跃投稿。

问：翔武的技术怎么样？

翔武：我非常坦白地告诉大家，本人的技术也就算中等水平。比较喜欢瞎玩，比如没事从城上面向下扔染色球玩，或者装个回避性能+2滚来滚去的，联机的时候喜欢陷害同伴。平时玩的时间不多，生疏了不少，不过在《MHP2G》到来之前已经在恢复中了。大概在下期吧，会打个影像的，可能会让大家见笑(＝＝)。

何峰读者：不知道小武有没有见过《MH》系列中的三大奇观：猪王钻地、水龙瘸脚和岩龙加农炮。本人可是有幸见到了猪王钻地。

翔武：猪王钻地我是在打上位雪山白电龙的时候见到了一次。水龙瘸腿也见过一次，当时是水龙在岸上，而且没发现我，貌似和角龙瘸腿的出现条件相似。岩龙的嘴炮我只见过失败动作，问了一下薯子，他倒是见过上位岩龙嘴炮的成功动作。



特殊任务



投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级：★★★★★★★★

限制时间：长期有效

委托人：COS教官的翔武

委托内容：黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命于此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉，但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧，提供者会给与赋金奖励。

成功条件：将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注：之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

吕本庆	前天才把COUNTRY ROAD歌词抄到，真是太迟了，喜欢这首歌的人可别笑我。
读者资料	男，19岁，内蒙古呼和浩特市团结小区

猎人笔记

第一章 友谊

清晨起来，一缕温暖的阳光照在脸上，又是新的一天，村子里依然是那样地热闹，我叫Yang，是口袋村里一名等级HR6的猎人，今天准备用一块雌火龙之逆鳞到铁匠铺强化一把毒属性的终极太刀——飞龙刀（葵）。此时，与我并肩作战的好友Li也来到铁匠铺，Li也是口袋村的猎人，与我同等级。他手里提着损坏的装备，对铁匠说："嘿！伙计，帮我把腿甲强化一下，昨天遇上的轰龙很厉害，要不是多准备了两个闪光弹，恐怕迎接我的就不是村民，而是猫车了。"Li似乎也注意到了我，"Yang，早呀，昨天真对不起，情急之下我也想不到别的什么好办法了。"于是我们相互寒暄了几句。

回想昨天夜晚，我与Li在学山上遇到那只庞大的轰龙，挥舞着巨大的爪子向我们扑来。在我们的轮番攻击下，轰龙发狂了，随着它的一声怒吼，我下意识地捂住了耳朵，轰龙朝向我，做出了攻击的姿势。我知道自己没办法躲开这一击，于是闭上了眼睛……突然，全身感到一阵异样的疼痛，我知道这绝对不是轰龙的威力，这比它的冲击威力要小上许多，睁开双眼，看到自己浮在空中，才发现原来是Li用大剑的刀背把我挑了起来。自己却被轰龙撞到了腿部，经过这一猛烈的撞击，他的腿甲竟然裂开了。轰龙似乎还有着用不完的力气，一声嚎叫，转身再次冲向Li，Li的脚被划伤，虽然不严重，但还来不及站起来。在这千钧一发的时刻，我突然想起自己还留有一个闪光弹，说时迟，那时快，我朝他大吼一声："快把眼睛闭上！"Li赶紧捂住自己的双眼，我将闪光弹朝轰龙扔去，自己赶忙背过身去，一阵白光闪耀后，听到了轰龙的哀嚎，我知道它进入了眩晕状态，这时Li早已冲到轰龙面前，对准它的前脚猛力纵斩，Li的武器是召雷麒麟剑，剑身带电，轰龙经受不住电的威力，痛苦地倒在了地上，却还想挣扎着爬起来。此时我的太刀刀身变红，我进入了鬼人化状态，Li也开始进行三段聚气，准备最后一击，轰龙刚站起来，刀与剑同时砍在了它的头上，它还没有来得及反应，就重重地倒在了地上，再无任何动静。喘息之余，我和Li相视一笑，相互搀扶着走到尸体面前，开始剥取轰龙身上有价值的东西，从此，我们成为了最好的兄弟。



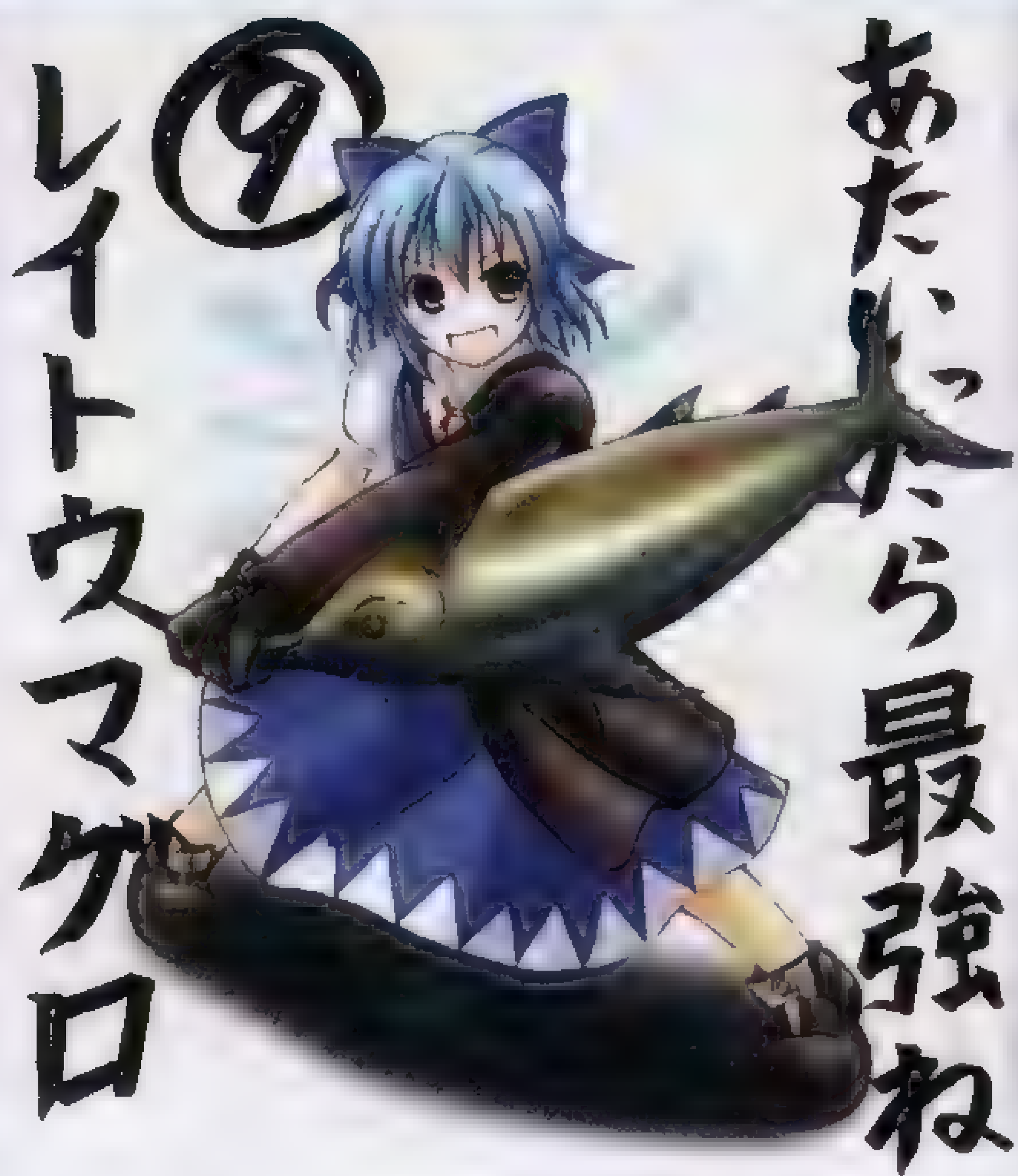
当我还沉浸在回忆中，我的武器已经强化完毕，刀身闪闪发亮，冒着紫色的毒气，我不禁感叹道："真是把好刀！不愧是用雌火龙的素材打造的武器，毒液如此强劲。"Li的腿甲也修复好了，他又用重铠玉强化了一次，变得更加坚固，带着新的装备，我们来到集会所，突然，一个陌生的声音似乎在叫我们……

第二章 新人

回头一看，是一个穿着不完整的麒麟装，手里拿着铁刀（神乐）的猎人，看样子是个新猎人。他走上前来对我们说道："你们是Yang和Li吧？早就听说你们了，我叫Ye，是从隔壁村来的猎人，你们的战斗总是令我感到心动，所以，我想和你们一起去狩猎，还请多关照。"哈！没想到我们这种小猎人也会有人认识？看来白猫的宣传还真不是吹的呀！不过由于他的装备防御过低，我们决定先猎杀一只盾蟹王来测试一下他的实力。

接受了集会所的任务，我们来到了沙漠中，当我和Li还在整理道具的时候，Ye已经冲了出去，我和Li目瞪口呆，意识到会有事情发生。于是坐在帐篷里喝着冷饮休息着，果然没过多久，Ye就爬着回来了："NND，忘记喝冷饮了，热得要死！""……"他刚喝完冷饮，又准备往外冲，我们无奈地摇摇头，指着后面的井："从这跳……"还没说完，只见井旁的绳子在晃动，Ye已经不见了，我们朝着井口喊道："我们还没说完呢，这井很深呀！"随着"砰"的一声，我们知道他已经落地了，接着就传来了"哎呀"的声音……

隐藏人物　人活着一定是无趣的，但唯有活下去才会发现有趣的东西。
读者资料｜男，23岁，北京市大兴开发去科苑路



当Ye醒来的时候，他已经被我们拖到了8区，此时盾蟹已经出现在我们面前，挥舞着它的大爪向我们示威。Ye也不管脱落的护臂，大喊一声：“冲呀！大家一起上！”接着就开始与盾蟹厮杀起来，突然，他感到不对劲，回头一看，我和Li升起了篝火朝他喊道：“加油！干掉它，我们等着吃蟹肉。”Ye边迎击边闪躲：“哇靠，我一个人怎么可能杀得了它？快来帮我，我的HP快没了。”我摆摆手道：“没事！不就是HP嘛，Li交给你了！”“为什么交给我？不是你说的没事么？”“嗨，回头我将这次得到的奖励送给你，OK？”Li也不再说什么，朝空中扔出了一瓶粉末，Ye顿时感到精神充沛，原来Li扔出来的是生命粉尘。“好家伙，以前怎么没有告诉我你有这玩意，这样我就不用带回复药了。”我埋怨道。“你又没问过我，而且这玩意很贵的！”“……”那边，只见盾蟹朝空中一跳，猛地砸向Ye，Ye来不及完全躲闪，被震飞了出去，他倒在地上一动不动。本以为Ye已经受了重伤，没想到他“嗖”地一下子跳起来，两眼怒视着盾蟹：“娘的，你还没完没了了是吧？”说着又向盾蟹冲了过去，我们舒了口气，看来之前的担心都是多余的了，不得不佩服他那不怕死的精神……

不知过了多久，盾蟹突然遁进了土里，我与Li此时正开着玩笑，看见Ye朝我们大喊：“快躲开！”却不明白是怎么回事，突然周围的地面在震动，“轰”的一声，盾蟹一下子从地里钻出来，它的背甲将我和Li顶飞到空中，狠狠地掉落在地上，我们也不管有多么疼，也不管散落了一地的道具，纷纷亮出了自己的武器：“想跟我们决斗是吗？好呀！来吧！”说完就朝着盾蟹一阵猛砍，盾蟹看着3个已经杀红了眼的猎人，知道自己完全不是他们的对手，于是准备遁地逃走，Li却早已在它的身下安放了麻痹陷阱，盾蟹脑中一片空白，顿时感到全身不能动弹。我拿出捕获用的麻醉玉，扔了出去，狂笑道：“哈！把你逮住，带回村里参观……呃？怎么没起作用？”“你还磨蹭什么，一个怎么可能让它睡着？”Li朝我大叫道。“对不起，我太激动了，看我的。”于是我又扔了一个麻醉玉，盾蟹开始呼呼大睡，Easy。我们几个推着猫车，把盾蟹运回了村里，Ye兴奋地说道：“和你们狩猎很愉快，下次再一起好吗？”“没问题，下次我们一起去猎杀上次干掉我们几个弟兄的那只紫毒怪鸟。”就在我们即将分别的时候，集会所传来了紧急消息……

第三章　岩山龙

“紧急通知！紧急通知！岩山龙正在向柴岩方向前进，请等级在HR4以上的猎人到集会所集合，前往击退岩山龙！”我与Li不约而同地走向集会所，村子里的高级猎人都去村外猎杀古龙种未归，村里只剩下我们两个，看来想完成这个任务并非易事，虽然之前也与其他猎人击退过老山龙，但是岩山龙是老山龙的亚种，比老山龙更为强大。“看来又是一场恶战了。”Ye走过来说道。“Ye？你怎么也来了？莫非……”“嗯，忘了告诉你们，虽然我的装备差了些，但是我的等级也达到HR4哟！”莽莽撞撞的他竟然也达到了HR4？我和Li不得不感叹一番。接了任务，



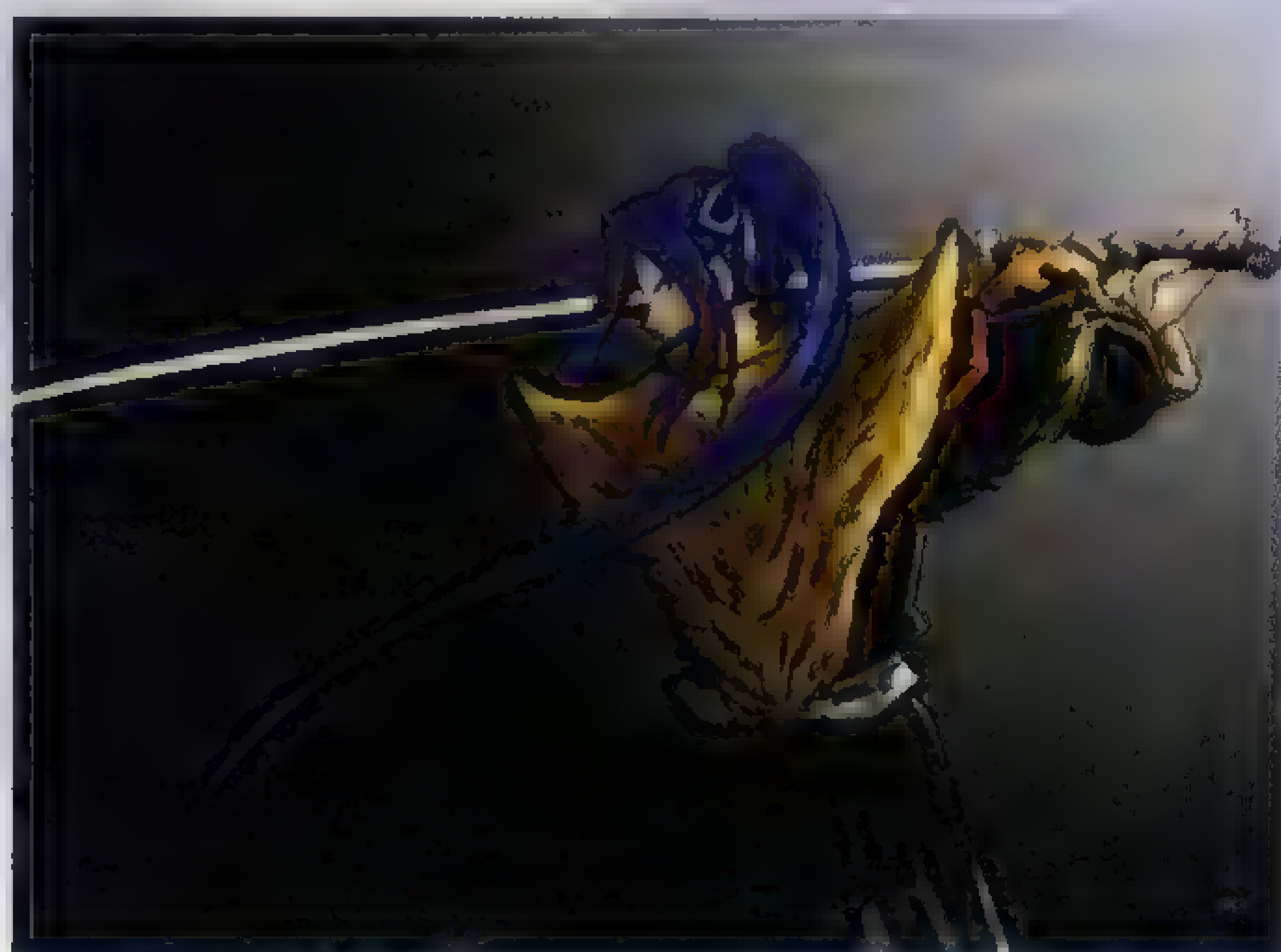


集会所的工作人员叫住了我们："Yang、Li还有这位新来的猎人,村子的安全就交给你们了,击龙枪、电阻弹等我们已经准备好了,剩下的一些支给品也帮你们放在了蓝色的箱子里,请务必将岩山龙击退！""没问题，交给我们吧！"说罢，我们朝柴岩的方向进发。

来到柴岩，我们开始整理带来的道具，Li问道："Yang，你带了什么？""回复药G、磨刀石、染色球，对了，我还搬来最近刚做好的两个大爆弹，你呢？""除了你带的东西外，我还准备了这个,哼哼！"他亮出几个装有黄色液体的瓶子。"什……什么？这玩意你也带了？这可是个好东西呀！"Ye却不解，问道："这是什么呀？对了，Yang、Li，你们没有带拷肉吗？""兄弟，今天不用吃拷肉了，试试这个吧！"于是丢了一瓶给Ye，他喝了之后顿时体力充沛，感到精神百倍，原来给他喝下的是强走药G，有振奋精神的作用。我问Ye："你带了什么？"Ye答道："我看看,我带了很多，有闪光弹，麻痹陷阱，音爆弹……""你个笨蛋！这些东西一个都派不上用场！去，把支给用的东西全部搬来！"

折腾了半天才将道具整理完毕，我们来到了2区，岩山龙缓缓向我们走来，浓雾中，我们似乎看到了它那巨大的身影，它的脚步,似乎要把整个地面震碎，Ye有些担心地问道："岩山龙到底有多大？""见过训练所的房子吗？"他舒了口气："噢，只有那么大呀？""不，它的头有那么大""……"岩山龙的模样逐渐清晰，好家伙，全身犹如石头一般，整个身体比山还大，怪不得称为岩山龙，真是名副其实的超级怪物！它慢慢进入了2区，那里有我们早已安置好的大爆弹G，岩山龙似乎没有看到这些东西，依然径直朝前走，Li捡了一块石头，站在远处，猛地将石头砸向大爆弹G。大爆弹G被引爆了,正中岩山龙的头部，它痛苦地嚎叫着，不停地摇晃着脑袋，但仅仅过了10余秒，岩山龙就清醒了，继续向前走去,我们纷纷拔出武器。"咦？Ye哪去了？"原来岩山龙还在摇头晃脑的时候，他早已冲到岩山龙的肚皮下面开始狂砍,结果不小心被岩山龙一脚踢飞了，此时他已经坐在了猫车上："你们先顶着……我去治疗一下……一会就会回来……""治疗费很贵的，1/3的钱没啦！"我们不由得竖起了中指。按照集会所的说法,我们需要攻击岩山龙的头部，坚持到救兵支援即可，但刚才被猫车送回去的Ye,已经让我们损失了1/3的酬金，我们做了一个大胆的想法，不是击退，而是击倒岩山龙。于是开始朝岩山龙伤害值较大的腹部砍去，岩山龙似乎感觉不到疼痛，依然缓缓移动着,直到2区尽头，我们被障碍物挡住，岩山龙却视若无睹,踩着障碍物继续向前,我们只得回到休息室,从另一条通道进入3区,此时,Ye的伤也治好了……

我们3人一同来到了3区，岩山龙就在我们正前方，我们三步并作两步，冲到岩山龙肚子下，对着腹部开始猛烈攻击，Ye的剑术似乎不够精练，加上刀的锋利度不够，他总是砍到岩山龙的脚上，而刀也砍不进肉中，无柰，我们只有叫他去攻击岩山龙的头部，这样进行攻击，还起到了不错地效果，只见岩山龙不停地摇头晃脑，停止不前，我与Li当然不会放过这样的好机会，对准腹部进行了更猛烈的攻击。3区的活动范围较小，我们并没有持续多久，别让岩山龙



杨扬 | 希望爱游戏的人不要因为游戏而失去其他美好的东西。
读者资料 | 男，18岁，内蒙古鄂尔多斯市达拉特旗第一中学

冲进了下一区。

经过4区，来到5区，这是最后一道防线了，如果在这里不能把岩山龙解决掉,村子就完了。虽然岩山龙已经被我们砍得遍体鳞伤，却依然具有战斗力，5区有许多武器，我与Li站在城墙上，Ye站在城墙下；远远地，岩山龙朝城寨靠近，我们把电阻弹安装完毕，向岩山龙所在的地方发射出去，听到了它的哀嚎，再次激起了我们的斗志。岩山龙越来越接近城墙，我与Li早已跳到城墙下，准备与岩山龙决一死战，岩山龙不顾我们的猛烈攻击，依然向前。没过多久，强走药的效力没有了，我们开始倍感疲惫，岩山龙此时已经来到了城墙面前，我与Li因为体力不支，倒在地上，再也没有力气站起来。面对即将向城墙进攻的岩山龙，无奈、绝望涌入我的心里：我们的村庄就要被毁掉了，那是我们几经辛苦才建造出的家园呀！为什么我们不能好好保护它！突然,一个声音传入我的耳中：“我们还有希望，千万不要放弃！”是Ye，他迅速爬上城墙，岩山龙此时一声长啸,侧身向城墙撞去。同时，Ye按下了击龙枪的按扭，“嘶”的一声，几根长枪刺进了岩山龙的体内，只见大量鲜血从它的体内喷涌出来，岩山龙“嗷”的一声，倒在了地上，犹如地震一般。一切终于恢复了平静，沉默了许久，我们终于按奈不住自己激动的心情：“好耶！我们做到了！我们把岩山龙打倒了！”“走呀！挖它身上的东西去！”“看！老山龙的大爪！”“老山龙的苍角！”“哇！快来！头上有一颗红玉！”最终，我们还是胜利了，不仅仅是保卫了家园，Ye的等级也上升到了HR5，或许他的确有些莽撞，但他也可能在危机的时刻获得成功！我们终于可以好好地休息一番了……大家开起了庆祝晚会，笑声，依然回荡……与此同时，一个黑影悄悄地从城墙爬进了街道……



文/杨凯

马晨龙	原来玩某写游戏真是很费脑啊！想不出怎么通关比作不出题还郁闷。
读者资料	男，19岁，河北省保定区高碑店市高二村站北胡同

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.14

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》的失败几乎毁掉了这个系列的名誉,这个严肃的问题使合并之后的Square Enix对这个系列的制作采取了不同于以往的态度。DQM作为一个起步成功的系列,在新的掌机时代应该有所进步,但是这种进步必须像正统DQ一样不偏离系列的基础。任天堂的新掌机DS在发售之后就显示出超强的吸引力,靠着全新的操作方法和游戏概念吸引了大批的游戏玩家,许多以前不碰游戏的人也被它吸引。2006年DS的进化机种DS Lite的出现更进一步掀起了DS主机流行的风潮。新的DQM在DS上出现早已经是没有悬念的事情了。在DS的《口袋妖怪钻石/珍珠》发售3个月后,《勇者斗恶龙怪兽篇Joker》于2006年12月28日正式登场。



开创了新时代的“勇者斗恶龙马甲”



出于对这个游戏系列的重视，SE决定游戏的策划与剧本编写工作由DQ系列生身之父堀井雄二担当，加上负责人设的鸟山明和作曲家すぎやまこういち，DQ系列的“铁三角”制作人在怪兽篇里凑齐，这还是头一次。而游戏的LOGO不再采用DQ系列传统的“Dragon Quest”，而是将巨大的“DQM”作为游戏的主标题，日版和海外版相同。这也标志着DQM作为一个与正统DQ地位相同的系列，成为SE的骄傲，并且得到了全世界的认可。在制作完MJ之后，堀井雄二认为“DQ在掌机上十分好玩，而且制作费用和时间都比PS2版要少”，于是最终决定将正统的DQ9也制作到DS上。这在DQ系列的发展历史上的影响非同寻常。

这一作中咒文的系统和种类得到了大幅度的整理，在加入许多属性变更之后的新魔法的同时，从初代DQ就存在ギラ系、GB时代被指责破坏游戏平衡性的ビッグバン、パルプンテ等魔法都被取消了。与之前2D表现的DQM不同，游戏的移动和战斗画面与DQ8一样，DQM Joker（以下简称MJ）延续了DQ8那种卡通渲染的3D动画的风格，人物形象为3头身Q版风格，鸟山明的画风结合卡通渲染的立体动画，使这部作品拥有和DQ8一样的魅力。遇敌方式也发生了变化，主角不再通过踩地雷遇到敌人，而是在地图上看到敌人的形象，与之接触即可进入战斗，这样可以避免在HP、MP不足的情况下遭遇强敌而全军覆灭，也可以

柴赫	PG总动员中穿夏装的两位，冷了吧……（猴子：我这件背心穿了2年多了。）
读者资料	女，14岁，沈阳浑南新区浦江苑，110000，QQ: 285191499

更有效率地杀敌练级。另外游戏里还引进了正统DQ里昼夜交替的概念，随着时间的变化，登场的怪物种类也不相同。和以前的作品相比，本作的主线流程比较短，登场怪物减少到210种。

本作的主人公得到一个拥有搜寻和捕捉怪物能力的戒指（スカウトリング），将它的力量附加在成为同伴的怪物身上，就可以利用它们进行战斗，手中的怪物越强，捕捉其他的怪物就越容易。怪物的能力各有不同，和DQ8一样，怪物在升级的时候得到一定的“技能点数”（スキルポイント），可以分别加在怪物的不同能力上，从而影响到怪物的成长。同时能够跟随主人公战斗的怪物的数目和历代作品一样，最多可以有3只。此外还可以带3只备用的怪物，在移动画面中可以切换。怪物的交配系统和最初2代一样，可以由2只怪物（等级在Lv 10以上）交配出下一代，但是配合的结果有3种可能性，玩家可以选择其中自己满意的一个。除此之外，怪物的遗传性出现了隔代遗传的影响。如2只史莱姆配合之后还是史莱姆，但是2只第二代的史莱姆配合之后基因会改变，第三代的怪物就成了史莱姆王。在游戏里，可以利用这种遗传变异的规律，用4只怪物进行跨代的配合。



说到游戏的通信对战方面，本作有3种不同的对战形式。单人赛（シングルマッチ）是利用DS无线通信的功能，与身边的玩家进行1对1的战斗。选拔赛(胜ち抜き对战)则是利用无线LAN在通信范围内与多个玩家进行连续对战。交互通信（すれちがい通信)则先要将队伍的状态设定为“すれちがい状态”，不同玩家在进行了同样的设定之后，可以从对方的机器上download怪物资料，之后分别进行交互的对战。但是通过交互通信抓到的怪物只能作为“客人”出现，用这些怪物配合出来的新怪物也是“客人”，不能参加GP对战。

Jokers GP(ジョーカーズGP)怪物大赛是利用Nintendo Wi-Fi连接的，可以在网络上对战以及保存自己的战绩。登录之后，按照排名顺序，先从最低的级别开始挑战，连续5次战斗胜利之后，可以得到怪物或者其他奖品。这个比赛的目的是利用任天堂官方的服务器存储玩家们的记录，以供游戏玩家进行交流。但是也有人指出，一部分玩家是靠金手指等作弊工具进入了排名，造成了不公正的结果。另外GP大赛在每天0时至12时是不能参加的，要进行Wi-Fi游戏的话必须等到中午以后。在2007年的Square Enix Party上，主办方举行了DQMJ GP官方大赛，获得第一名的玩家得到了堀井雄二亲笔签名的Wii主机和《假面女王与镜之塔》游戏软件作为奖励。



《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》在发售之后，立即获得DQM粉丝们的一致好评，随后该作的海外版也开始制作。2007年11月6日，DQM Joker的美版正式发售，这是继DQ8之后，这个系列又一次以Dragon Quest的名义在海外市场上出现。在2007年的TGS上，这部作品获得了2007年度的“日本游戏大奖”中的优秀奖，果然没有辜负众多DQ饭们对它的喜爱和期待。

作为DQM系列的正统续作，它维护了系列的荣誉。另外因为这部作品的最后两个缩写字母是MJ，与国内网络上流行的缩写词“MJ”（马甲）正好吻合，所以国内的玩家们亲切地称之为“DQ马甲”，在诙谐之中透露了对它的喜爱。

杨昕宁	祝PG早日突破1000期！
读者资料	男，17岁，安徽省合肥市临泉路绿都嘉园小区7幢601室，230041

FF双周刊

随着汉化版的推出，FFIX当之无愧地成为近期国内人气最高的游戏之一。那么本期就来看看它与历代之间的联系吧。

最终幻想 I

1、游戏最初的城堡叫柯尼利亚（Coneria），在FF IX结局的戏剧里，露比扮演的公主也叫这个名字。而且，柯尼利亚城的公主名叫莎拉(Sarah)，这正是嘉妮特公主的本名。

2、加兰多（Garland）是游戏遇到的第一个boss，也是最终boss。在FF IX中，他的身份则是异世界泰拉的时之管理者。

3、“四大混沌”在FF IX的最终迷宫里再度登场——守护火之水晶的六臂蛇魔（Maliris），守护风之水晶的提亚玛特（Tiamat），守护水之水晶的北海巨妖（Kraken），守护地之水晶的巫妖（Lich）。

4、两代都有一个叫做格鲁格（Gurgu）的火山，连背景音乐也是FF I的混音版。

最终幻想 II

1、在布尔美西亚城得到的关键道具守护之铃有这样一段描述文字：“正因为死亡是命中注定，我们才能懂得活着的意义”。署名是知天命者：敏武，他是FF II中因使用究级魔法而牺牲的白魔导师。

2、召唤兽拉穆让你按顺序排列的故事，实际上讲述的就是FF II里第一位牺牲者约瑟夫(Josef)的剧情。

3、希德大公的夫人名叫姬蕾妲(Hilda)，游戏里共有3艘以她名字命名的飞空艇；而在FF II中，她是菲因王国的公主。



4、加兰多的城堡大混沌城（Pandemonium）与FF II最终迷宫的名字相同。

最终幻想 III

1、在特雷诺的拍卖行里可以买到乌奈的魔镜（Une’s Mirror）和杜加的魔导器（Doga’s Artifact），这两个人在FF III里是一对夫妻。入手这两件拍卖品后去黑魔道士村的旅馆，与留声机旁边的黑魔道士交谈，他会说“有东西正在和留声机起反应”，这时背景音乐会响起杜加和乌奈的主题音乐混音版。

2、加兰多和库加的飞空艇无敌号(Invincible)，与FF III中无敌战舰的名字相同。

3、顺带一提，莫古利就是从本作开始登场的，当然在FF III里并不是记录点的功能。

最终幻想 IV



1、蚁狮是一种看上去温顺，但会趁你不注意时突然发动攻击的怪物，有意思的是它们都喜欢攻击王子。在FF IV里攻击的是艾伯兰纳城的王子爱德华，而在FF IX中攻击的是克雷拉的鼠族王子帕克。

2、佐恩和索恩看上去继承了FF IV那对双子姐弟的技能。在第二张碟救出公主的战斗中，他俩互相给予对方力量以咏唱核融术和陨石术，也就是FF IV里的彗星术。

3、希德在FF IX里的姓氏是法布尔（Fabul），在FF IV中有一个叫法布尔的城堡。

4、龙骑士芙蕾娅的倒数第二件武器叫做凯恩

李婴	大奖可以不要，但这里还是上了为好吧。（某编：满足你的要求）
读者资料	女，14岁，江苏徐州西安南路130号商检局，221006

之枪（Kain’s Lance），它原来的主人就是FF Ⅳ的龙骑士凯恩。



最终幻想Ⅴ

1、FF Ⅸ倒数第二张卡片上的陆行鸟名叫波可（Boco），它是FF Ⅴ男主角巴兹的坐骑。

2、芙蕾娅的特技龙剑(Lancer)来自于FF Ⅴ的职业龙骑士。在当时这一招要有用得多，不是在攻击的同时削减敌人的MP,而是吸收HP和MP。

3、FF Ⅴ中可以使用金针（Soft）将石头类敌人一击必杀，在FF Ⅸ里这个方法同样有效。

4、武器收藏家基加美修(Gilgamesh)在FF Ⅴ里是个无能的多臂忍者,在FF Ⅸ中又再次露面了。不过他相当神秘,大多数人可能找不到这个NPC。

5、莫古利的主题音乐最早出现于FF Ⅴ，在FF Ⅸ里的莫古通信本部也有出现，这段背景音乐在原来的基础上进行了增强和混音。

6、FF Ⅴ的最终boss皇帝艾克德斯有一招攻击叫九星连珠(Grand Cross)，FF Ⅸ的最终boss永恒之暗也会施展这个魔法，但效果略有不同。

最终幻想Ⅵ

1、林德布鲁姆的商业区有个老人名叫洛克，只有在城市被摧毁前才能碰到。年轻时身为宝物猎人的他是FFⅥ的男主角，杰坦之所以被设定成盗贼的职业应该也是在向洛克致敬。

2、一直陪伴在艾可身边被她当成妹妹的莫古利叫做莫咕（Mog），在FFⅥ中加入队伍的那只会跳舞的莫古利也叫莫咕。

3、莫咕后来为保护艾可变身成的召唤兽马丁（Madeen），它是在FFⅥ中首次登场的召唤兽，此外还是女主角蒂娜的父亲，而且也只在这两代里面出现过。

4、杰坦的最强武器叫做创世兵器（Ultima Weapon），这个专用名词实际上正是从FFⅥ开始一代代继承下来的。

最终幻想Ⅶ

1、魔之森的ATE事件“森林里的管弦乐队”，演奏的背景音乐就是FF Ⅶ中朱农港迎接新总统鲁弗斯的进行曲。

2、在林德布鲁姆商业区的武器店里调查墙上的大剑，杰坦会说以前认识一个“长着钉子一样头发的家伙”也用这种剑，很明显那个家伙就是克劳德。

3、咕啵果实（Kupo Nuts）是金碟游乐场迷你游戏“莫古的小屋”中莫古利最喜欢吃的食物，它在FF Ⅸ中变成了一种商店特卖的道具。

4、通过遍布于世界地图上的脚印来召唤陆行鸟，虽然并不需要捕捉来参加比赛升级，但培养的过程在方向上基本一致。

5、斯坦纳和女将军贝特克丽丝都有一招名为升龙剑（Climhazzard）的特技，这是克劳德二级极限技里的第二招。

6、仅出现过一次的召唤兽哈迪斯（Hades），在FF Ⅸ中又变成了最终迷宫里的隐藏boss。

7、游戏的结局再度提到了克劳德。在末尾的戏剧里，扮演王子的马库斯对公主说：“不管是乌云还是暴风都不能阻止我们在一起！”（美版原文是“No cloud,no squall shall hinder us!”）



最终幻想Ⅷ

1、斯坦纳的特技暗黑剑(Darkside)来源自FF Ⅷ的一个同名指令,连伤害的计算公式都差不多。

2、阿饿习得青魔法的指令吃掉(Eat),类似于FF Ⅷ最强召唤兽伊甸携带的吞食(Devour)指令。

3、撒拉曼达的特技杂兵战法(No Mercy)与西弗的第一个特殊技同名,虽然在效果上略有区别。

4、女将军贝特克丽丝的武器天佑女王（Save the Queen）是教官奎斯蒂丝的最强武器，不过这个名字最早出现在FFT中。

李博然	……说点什么呢…！大家…恭喜发财啊~（某编：BL涂鸦禁止！）
读者资料	女，19岁，北京市丰台区右安门开阳里7区1号楼十三单元101，100069

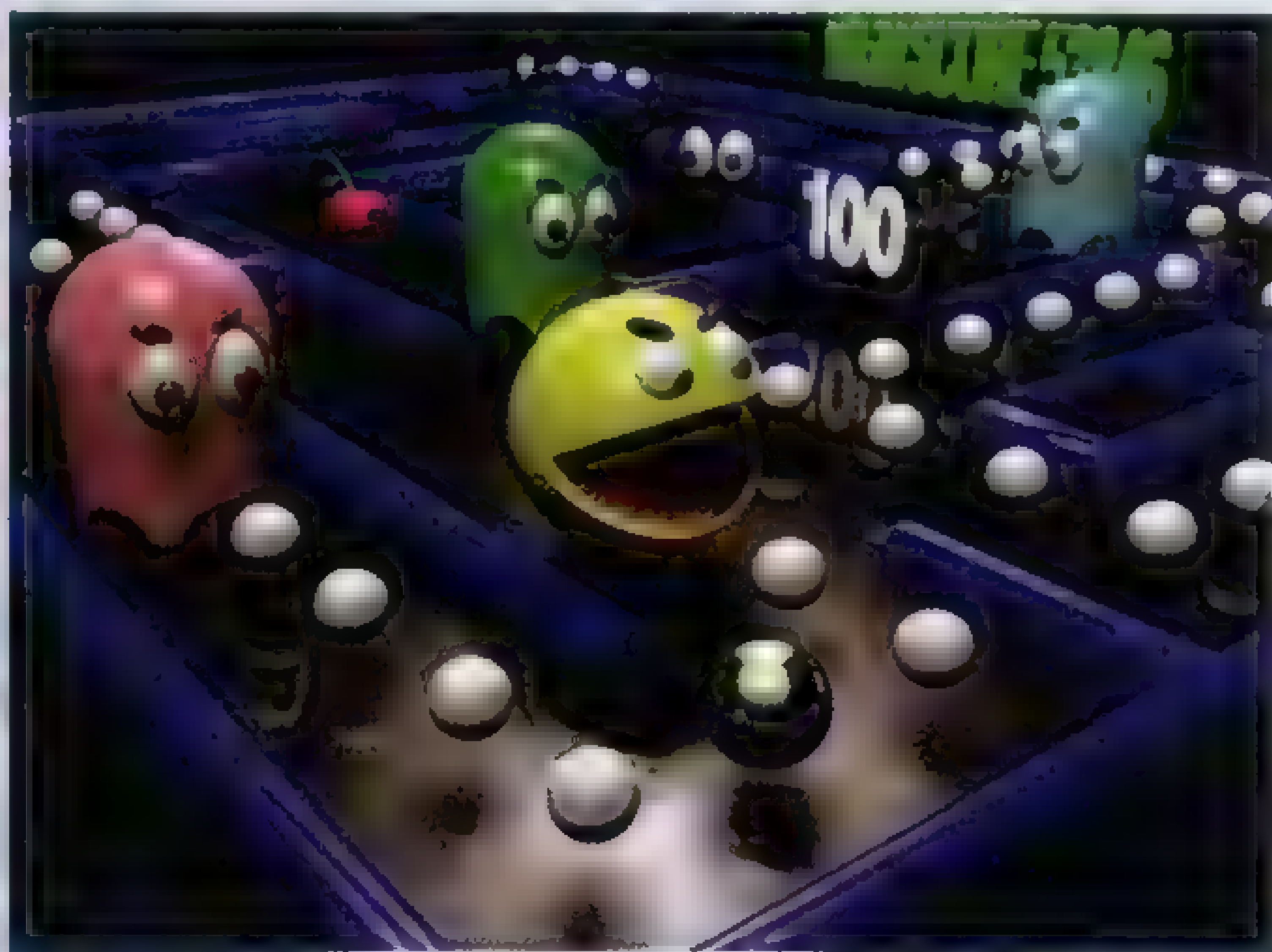
头脑锻炼教室

Vol.07

说了这么多期的脑白金系列难免会有点审美疲劳，所以从本期开始就换成新的话题，来介绍一下益智类游戏的相关内容。

益智游戏的概念

所谓益智类游戏，通常是指以同样的规则来持续进行的游戏，在游戏类型里并没有专门为它划分出一块单独的区域，而往往会归于桌面类游戏（TAB）和解谜类游戏（PUZ）、或者直接放到不好划分的其它类游戏（ETC）当中。一般来说益智类游戏的画面不会卷动，因为这样能够比较好地掌握整个游戏的情况，不过实际上也有动态和静态之间的区别，前者如《弹砖块》、《吃豆人》、《俄罗斯方块》等等；后者则是像五子棋、象棋、桥牌等较少需要快速反应的桌面游戏。一个比较特殊的例子就是《炸弹人》，它虽然包括了动作及解谜的要素，但是规则由头至尾都没有发生过明显的变化，因此仍然可以算作是益智类游戏的范畴。



其实从不严格的意义上来说，所有的游戏都可以算作是益智游戏，毕竟没有一款游戏是不需要动脑子就能够过关的。之所以把其中的一部分称为益智游戏，它们跟普通游戏的最大区别只是在于——玩的人会更加意识到自己的大脑在不断思考，而不是机械式地通过重复的按键操作来实现游戏内早已预设好的功能。在信息资讯还不是很发达的上世纪90年代中期，国内大多数的玩家曾一度将角色扮演类游戏(RPG)和战棋模拟类游戏(SLG)统称为“斗智游戏”。在语言不通，也不像现在既有杂志刊登攻略又有网络搜索资料的帮助下，通关这样的游戏往往需要花上相当长的时间，尤其是将大量的精力投入在某几场战斗或者是某几个特定关卡上面，在脑内经过仔细的模拟计算后方能获得最终的胜利。这类游戏通关时伴随着的成就感是无与伦比的，这也是“斗智游戏”最大的魅力之一，并且在之后的若干年如火如荼地推广开来。



当然了，这里讲的“斗智游戏”不完全等同于益智游戏的概念，尽管确实有许多人把它看成是一种变相的替代叫法，直到掌机版的《俄罗斯方块》普及后才有所改观。虽然说是掌机版，但那时在国内流行的却并不是掌机王者GB，而是内置芯片、一台机器仅能专门用来玩一个游戏的Game&Watch仿制品。不少捕捉到潜在商机的生意人，开始有目的地把这种仿制品摆放进商场的电子用品专卖柜台里，于是不久之后，这个规则易懂操作简单的游戏很快地就风靡至大街小巷，在主流媒体对该现象的报道中也第一次出现了益智游戏的叫法，同时专家称此类游戏在一定程度上具有开发儿童智力的作用。姑且先不去探讨那些专家们的言论有没有得到医学权威机构的验证，至少与街机厅引进的游戏相比，没有暴力的打斗画面和嘈杂的音响效果都是不争的事实，在盛行抵制“电子海洛因”的大环境下能够得到如此客观的评价，所带来的积极意义非同于一般。

益智游戏的代表

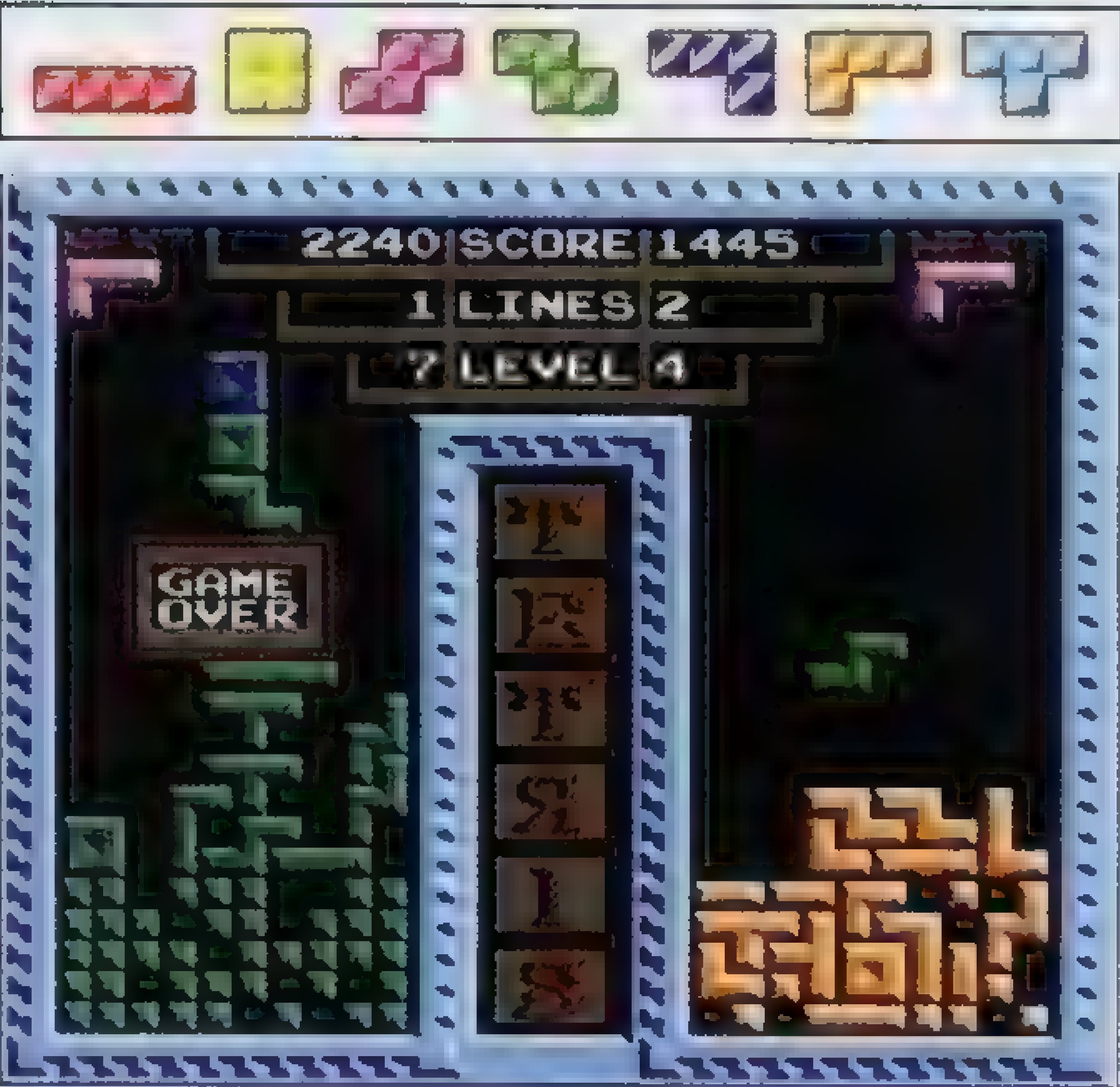
《俄罗斯方块》（Tetris）是1980年末期至1990年代初期风靡全世界的计算机游戏，是落下型益智游戏的始祖。

俄罗斯方块原本是前苏联科学家阿列克谢·

马宇 过年了，新年快乐！大家多得红包，每人分我一元就好！
读者资料 男，16岁，广西桂林市第五中学G07-4，541001

帕基特诺夫（Alexey Pazhitnov）所开发的教育用软件，之后开始提供授权给各个游戏公司，造成各平台上软件大量发行的现象。GB版的俄罗斯方块在日本卖出424万套，是史上卖得最好的游戏。海湾战争时，也是前线美军最常拿来消磨时间的游戏之一。由于俄罗斯方块具有的数学性、动态性与知名度，也经常拿来作为游戏程序设计的练习题材。

俄罗斯方块是由下面这几种方块构成：



方块会从区域上方开始缓慢继续落下。玩家可以做的操作有：以90度为单位旋转方块，以格子为单位左右移动方块，让方块加速落下。方块移到区域最下方或是着地到其它方块上无法移动时，就会固定在该处，而新的方块出现在区域上方开始落下。当区域中某一列横向格子全部由方块填满，则该列会消失并成为玩家的得分。同时删除的列数越多，得分指数上升。当固定的方块堆到区域最上方，则游戏结束。一般来说，游戏还会提示下一个要落下的方块，熟练的玩家会计算到下一个方块，评估现在要如何进行。由于游戏能不断进行下去对商业用游戏不太理想，所以一般还会随着游戏的进行而加速提高难度。

俄罗斯方块由于受到欢迎，有些游戏厂商以其为蓝本，开发出不同的衍生游戏，比较知名的像是有任天堂的《马里奥医生》、世嘉的《噗哟噗哟》和PSP上的《音乐方块》等。

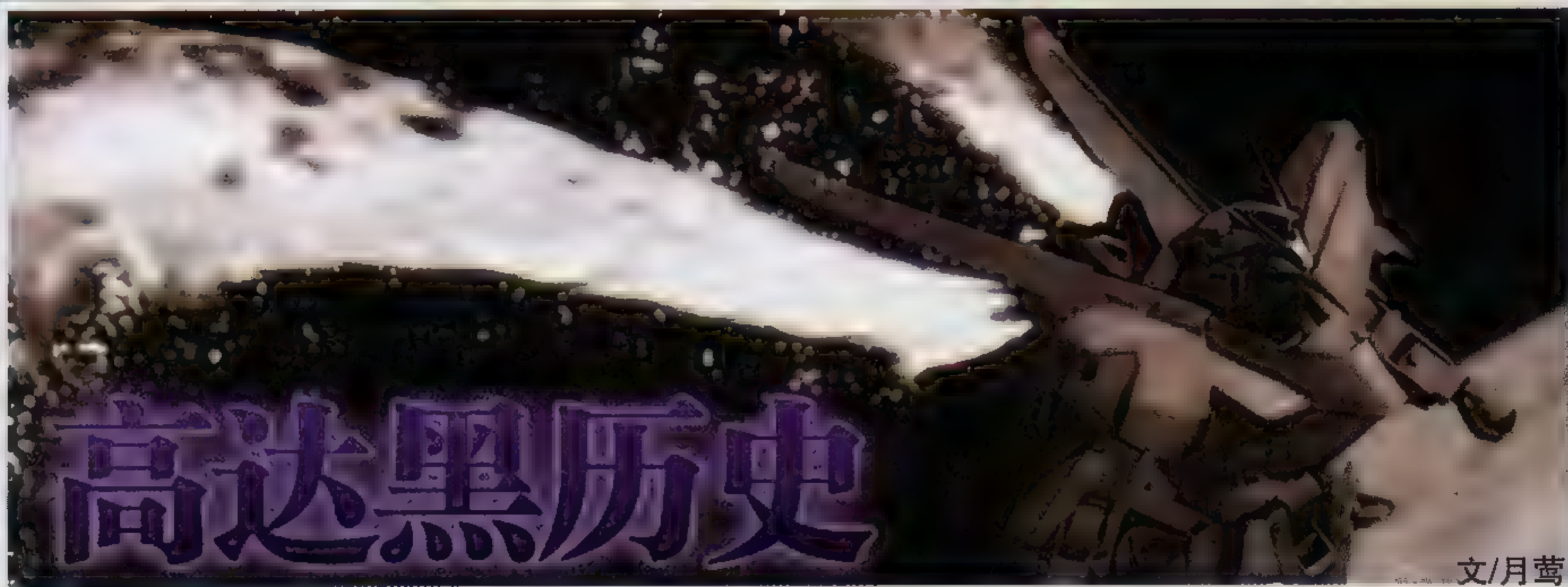
豆知识讲座——Game&Watch

Game&Watch是现代掌机的雏形，它是由任天堂初期的骨干成员横井军平设计并制造，构思来源于横井先生在乘坐新干线时，看到有上班族因无聊一直摆弄电子计算器时的突发奇想，其名字翻译过来就是电子游戏和数字石英表。之后横井军平将试制品展示给任天堂的社长山内溥，立即引起了后者极大的兴趣，山内氏甚至亲自参与Game&Watch的设计研发工作。最终，成品于1980年4月28日发售。

最初的Game&Watch只有1、2个按键，内置一个简单游戏，小得如同手掌一般大，拿在手中就像拿书一样的姿势在玩。由于体积小、重量轻且适应顾客群。因此一度受到了当时上班族和儿童的好评，任天堂也同时推出了各种游戏软件来丰富Game&Watch的产品，后来更是将其引以为荣的“十字键”引入了Game&Watch，从而丰富了后者的游戏类型。

不过Game&Watch功能过于简单，主机游戏载体无法更换，对于玩家来说长久下来并不经济，因此只在最初发售时取得了一定成功之后再无骄人业绩，整体上未能获得广泛成功。而任天堂也放弃了继续发展掌机的想法，将重点放在家用机平台，这种情况整整持续了将近10年时间，直到Game Boy问世。





月莺要变冻莺了，写现在这期的时候手都冻得冰块似的，这时候就靠量产型MS——电热水袋MK2，不是我在给那商品做广告，今年南方冬天要没那玩意真得生冻疮，我房间又冬冷夏热的，不过大家使用时候注意安全。这期介绍完铁人目前出现的全部型号。

黑历史的机库

天上西瓜 地上桃子 钢铁巨人一样可以粉红装

MSJ-06II-E铁人宇宙型



这一期我们继续研究一下我们伟大的MS铁人。人类革新联盟是由原先的中国、俄罗斯、印度组合成的大国联盟，俄罗斯既然是军事主力,MSJ-06II铁人这台MS也很有旧苏联的风格。MSJ-06II铁人是泛用性很高的铁人，铁人地上型是地面专用的MS，不能飞行，而因为《高达00》中有个重要的设施宇宙太阳能发电塔是在大气层之外，所以铁人自然也有个宇宙型，那就是MSJ-06II-E铁人宇宙型。

铁人宇宙型和铁人地上型最大的区别就是在于推进器方面，因为是针对无重力情况下作战而研发的类型，机体为暗蓝色，然后身体各处装备了在无重力状态下摆正MS姿势用的推进器，这样使得铁人宇宙型在宇宙空间的机动性有很大提高，外观上最显眼就是腿部两个大圆筒推进器，这是铁人宇宙型最主要的推进动力，里面还储存着水作为推进燃料。

武器方面，标准装备滑堂炮炮身容易过热，所以追加了一块散热板让炮身加速冷却，在连射性能上有提升，而且那块散热板还在近战时候作为枪上的刺刀使用。

机体资料	
机体番号	MSJ-06II-E
机体代号	铁人宇宙型
出现作品	机动战士高达00
机体类型	宇宙型MS
制造商	人类革新联盟
所属	人类革新联盟
机师	赛尔肯·米斯尔诺夫等

技术参数	
全高	18.2米
本体重量	127.5吨

装备及设计特征	
武装	200mm×25口径滑堂炮
	30mm机关枪
	放热刀
机动性	★
装甲	★★
白刃	★
射击	★
性价比	★★★★★



蚊影无敌 让世界更加热闹，SOS团万岁，外星人、未来人、超能力者来吧。
读者资料 男，15岁，上海市徐汇区龙水南路龙南三村

MSJ-06II-C铁人长距离射击型



铁人长距离射击型是铁人MS系列中地面型的变种。特点就是头部没了，被一个很巨大的长距离加农炮覆盖。膝部装备有两个巨大的盾牌，在进入长距离炮击的时候，会做出一定的变形，以抵消加农炮的后坐力，确保在炮击时候的安定性。不过铁人长距离射击型的机动能力比起铁人地上型更加弱小，在炮击姿势的情况下根本无法做出移动。

机体资料	
机体番号	MSJ-06II-C
机体代号	铁人长距离射击型
出现作品	机动战士高达00
机体类型	炮击型MS
制造商	人类革新联盟
所属	人类革新联盟
机师	赛尔肯・米斯尔诺夫等

技术参数	
全高	20.2米
本体重量	122.1吨

装备及设计特征	
武装	300mm×50长口径滑堂炮
机动性	★
装甲	★★
白刃	★
射击	★★
性价比	★★★★

MSJ-06II-SP铁人桃子

铁人从头到尾出现的都是杂鱼机，不免有一些难堪。不过在天人组织出现后，人类革新联盟为了对付高达的高性能，特意将秘密开发的超兵投入战斗。于是超级无敌萌的索玛・比利斯少尉就登场了，有一期黑历史的圣诞图就是她哦。索玛少尉是超人机关制造出的改造人，拥有超出常人的反应能力，所以开一般铁人太过浪费，于是特意为她研发了一台特殊铁人——“桃子”。

说真的，这个名字满搞笑的，铁人桃子，总觉得念着念着大脑会无故感到麻痹。铁人桃子是铁人系列一个特殊的存在，它是第一台不用改装就能同时在宇宙和地面使用的铁人机动性上，从双肩的盾牌到脚部，都是喷射引擎，即使在地球使用也能低空飞行，有着超出一般铁人数倍的机动性。但是这样会带给驾驶员极大的负担，除了超兵以外一般驾驶员不可能搭乘。

桃子的性能再配上索玛少尉，已经不输给依赖高达性能但是技术一般的高达们。其中GN-003主天使高达和她比较有缘，是死对头，主天使高达驾驶员哈利路亚也是超兵机构的产物。另外GN-005德天使高达也吃过桃子的苦头，不得不脱衣来解除危机。

可以说桃子是目前最强的铁人型号，粉红色的铁人倒是蛮符合少女风格，而且也相当萌。



机体资料	
机体番号	MSJ-06II-SP
机体代号	铁人桃子
出现作品	机动战士高达00
机体类型	超兵专用MS
制造商	人类革新联盟
所属	人类革新联盟
机师	索玛・比利斯少尉

技术参数	
全高	18.7米
本体重量	122.1吨

装备及设计特征	
武装	200mm×25口径滑堂炮
	30mm机关枪
	碳素刀
机动性	★★★★
装甲	★★★
白刃	★★★★
射击	★★★
萌	★★★★★





文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(六)

◆拉·基亚斯的一般的风景

水晶幻象（Crystal Vision）

相当于地上的电视。但是并不是通过电波的发送接收，而是使用以太波输送视频与声音。可以双方面通信。与地上的电气产品不同，拉·基亚斯的这些产品的寿命十分的长久，大概可以放心使用200年之久。

转移高速路（Transference Hi-Way）

将空间歪曲，然后连接到特定地区的门似的东西。简单地说就比较像《哆啦A梦》中的“传送门(どこでもドア)”的大型版。交通方式基本上都是利用这种手段。缺点是不适用于短距离的移动以及无法转移过于巨大的物体这两点。

浮罗拉（Ferrule）

除转移高速路以外，用于个人移动辅助方式的乘坐的物体。有着很强的运动感觉。由于是在地上10厘米左右的浮游移动，所以不必要特别整洁的道路。

阿斯特拉（[illegible]）界

精灵界的别名。

◆特殊用语辞典

以太

总是存在于绝对空间的物质。是重力波、精神波的媒介物质。在地上与拉·基亚斯都有存在，但是在地上的没有成功探知的先例。

以太通信机

利用精神波的通信机，由于是以太为媒体所以这样称呼。由于精神波只是存在于时间与空间性的原因，所以可以不论多远都可以实现完全同时通信。使用这个技术，也可以实现地上与拉·基亚斯间的通信。

王室学会

位于兰古兰王国的炼金学总部。所属于炼金学协会。

精神拘束（ゲアス）

①强制魔法。一种精神控制，封锁记忆之中对于行动的限制，使其不会做出特定的行动的魔法。

②支配精灵的方式。对于各精神的系统，可以在使用有利的能力的情况下，操纵精灵意识的方法。

契约

①与精灵的契约。将魔装机宿入精灵的人格就叫做与精灵契约。精灵的人格影响到魔装机的能力。

②与神的契约。在现在与沃路克尔斯的契约比较多。对沃路克尔斯发誓表示忠诚，然后借用它的魔力的就叫做与神契约。忠诚的起誓有许多种，有由奉献自己的血、奉献自己的一切等。这种契约是已契约的契约者自身的记忆作为一种强力的强迫观念，缚束契约者。

精灵界

居住精灵的世界。这个世界是高次元的世界，

顾清业	策略是通往胜利的必经之路。
读者资料	男，16岁，江苏省吴江中学一9班

也是与诸种现象有着密切联系的世界。

调和的结界

从被称为“调和之塔”处覆盖到拉·基亚斯全土的特殊结果。向全世界提取魔力，并限制大规模的魔法使用。

未来见

拥有预知能力的人的称呼。另外，拥有着可以看到过去发生能力的人叫做过去见。

拉普拉斯变换理论

为引导排除一些说不清的预知能力的变换理论。由于完成这一理论的是皮埃罗·拉普拉斯，所以如此定名。

拉普拉斯演示计算机

指采用使用拉普拉斯变换理论的伦理系统类型的计算机。



◆兰古兰中对于魔法的定义

在兰古兰中的魔法有着两种定义，分别是称为“意识魔法（意志魔法）”与“影响魔法”。

意识魔法是由个人的魔力来发动的魔法，由于每个人的魔力存在着不同差别，所以没有形成完全的体系化。这与我们所说的“ESP(Extrasensory Perception，超感觉力、超感官知觉之意)”相近。意识魔法需要拜入名师门下成为弟子，然后进入如同道场式的共同体之类进行必要的锻炼。这样的体系与现代的武道的印象有着很强的相似之处。

影响魔法，也就是由“真正的名字(True Name)”的语言引起咒力性的影响而引发的相互增幅产生的现象。语言也就是声波，由于声波是随着空气的震动而将其的影响力扩大，如果能够利用声波的这一影响力的话，可能能够引起某种共鸣现象。另外，如果还带有一定的韵律的话，共鸣现象能够得到更强的效果。这也就是，这种魔法需要咒文的解释说明。

另外，根据J·弗雷泽的分类，还导入了“类感魔法”的方法论。“相类似的，或者以前有着联系的，可以共感的”这一论点作为“弗雷泽法则”，成为了魔术定理中的根本的法则之一。

“嚎叫（Howling）”也有被作为魔法增幅的一种方法。

◆魔法结界

在兰古兰，为防止恶意使用魔法，将全土都包裹在了魔法结界之内。在结界内，可以将魔法的效果弱化，无法使用大规模的破坏魔法。另外，当发生了超出范围的能量时，也会被魔法结界中和。因此，核兵器等大范围破坏兵器就会被变得毫无威力。

由于向魔法结界进行魔力供给的，是作为国王的义务，因此代代能够成为国王的人选中，在成人仪式时，将对其进行必须的魔力能力测试，不合适的人选将不具有王位继承权。

另外，各自治体每次使用小规模的特例结界时，基于条例的魔法以外的，将严禁在城市与街道环境中使用。

◆关于宗教

由人类创造的宗教，已经基本上消失了。所留下来的，只是从太古时间传承而来的，一种精灵信仰。

这时的精灵信仰，也就是认为所有的自然物中宿有生命的，因此拉·基亚斯是与自然共存为理想的发达文明。

根据拉·基亚斯的说法，所谓精灵是存在于虚无与实在之中，相信这些的思维能力，根据量的不同的存在也有被确定，一种不确实性的存在。精灵信仰没有明确地采用宗教体制，产出了为祭祀精灵的祭仪与专门研究魔术的专门职业——“神官”，由此，精灵的影响给予了拉·基亚斯很大的影响，根据地区的不同，有一些不同的称呼，如此称呼精灵所居住的空间，“精灵界”或“超星界”的这个空间，是被认识为连接着拉·基亚斯的多种现象的世界。

在“精灵界”中发生大的事态时，会对当前空间发生一些影响。另外，逆转的情况也是有的，当前世界对于精灵界的影响并不会是很大。

但是，在一部分地区中，还有信仰着在《魔装机神世界·第一辑》中所述的绝对存在的神，创造神“基佐斯·古拉吉奥斯”与破坏神“塞巴·沃路克尔斯”的组织，不过是少数的存在。



联机广场

暑期联机聚会游戏推荐

马里奥赛车DS 机种：DS

虽然游戏已经发售很久了，但依旧盖不住它耀眼的光芒，特别是多人联机时乐趣无穷。《马里奥赛车DS》可以说是NDS上最有意思的竞速游戏了。游戏中不但可以进行竞速，还可以用各种道具来陷害其他人或者强化自己，在道具的应用时机上也是很有学问的，使用得当可以让你后来追上，使用不当还可能会牵连自己。这个游戏虽然比较容易上手，但在游戏中还是有“飘移”这种高段技巧存在，如果你想在联机聚会上一展风头，赶紧去练习一下吧。

银河战士 初猎 机种：DS

也是一款比较老的游戏了，不过《银河战士初猎》可是NDS上最好的FPS游戏了，特别是联机。《银河战士》联机模式非常丰富，有互杀获得积分的积分战，看谁能活到最后的生存战，还有夺旗的特殊对战模式。在剧情模式见到的不同种族的猎人在联机模式中也是可以使用的。这个游戏联机时候没有丢帧拖慢现象，操作方式也很舒服，打起来非常爽快。联机模式中可以选择的地图也是非常丰富的。顺便一提，这个游戏在WIFI上玩也不会有任何拖慢现象。





高级战争 毁灭之日 机种：DS

《高级战争》系列的最新作，画风和前作发生了巨大的变化，但游戏的战略性还是那么强。游戏中有海陆空各种战斗单位，虽然是回合制的战略游戏，但有生产要素，占领工厂、海港、空港这些地方后就可以进行生产了，他们之间存在着连环的相克关系，没有最强的武器。每个指挥官的能力和必杀技也都不同，也就导致了战斗策略上的不同。联机模式做得很强，对战地图丰富，还可以组队战。最强的是可以支持一机多人进行游戏，并不需要多台机器。

JUMP究极明星大乱斗 机种：DS

少年漫画FANS们最应该支持的一个游戏。这款作品集合了《少年JUMP》42部漫画中的人物，进行一场空前绝后的乱斗。游戏中这些漫画角色有的是作为援护角色，有些是作为战斗角色参展，还有是作为支援角色进行能力上的提升。玩家在一个20格的漫画板中将这些漫画格拼进去作为战斗的漫画组。这个游戏主要玩



郑天荣	玩游戏不能玩太长时间。会影响视力哦。
读者资料	男，16岁，莆田市城乡区河滨东路

的是爽快的战斗和漫画组的搭配，4个人一起进行联机对战可以充分体现自己搭配的战术。喜欢少年漫画和乱斗游戏的玩家一定要战上几场才行啊。

应援团系列 机种：DS

目前DS上公认最优秀的音乐游戏，这个游戏充分利用到了触摸屏。游戏中的歌曲都是比较流行的JPOP，相信不少玩家都很喜欢听。游戏中每首歌都有一个剧情，而且都非常好看，其中一些还很搞笑。就算在联机模式中也是有类似的剧情，不过都是以对战为主题的。这个游戏的联机模式支持2－4人，分为协力和对战。协力模式是在一首歌中每人打一段，共用一条气槽，然后一起通过。对战模式中以超过对手为目的，自己连击数高的时候可以给对方造成一定阻碍。在嘈杂的地方玩的时候一定要戴耳机。



口袋妖怪 钻石珍珠 机种：DS

对于《口袋妖怪》系列就不用多说了，既有集换要素又有对战的要素。在游戏中收服的口袋妖怪可以和朋友们互相交换，一些特定的口袋妖怪还需要进行通信交换进化。《口袋妖怪》发售了这么久，相信不少玩家已经练了不少自己得意的怪物了，也做了不少战术上的搭配了，是时候跟朋友们相互对战一下了。如果没有时间出来玩的朋友还可以通过WIFI进行对战，这个游戏中WIFI世界交换系统也非常不错，可以搜索自己想要的妖怪，用对方想要的进行交换。

怪物猎人P2 机种：PSP

这个可以算是联机聚会上最火热的游戏了。这个游戏多人联机是非常有乐趣的，和朋友们一起打怪完成各种任务，最主要的是玩家们可以凭借这个游戏增进交流，相互配合。虽然联机模式只有一起完成任务，但是游戏中的联机任务相当多，做任务的时候也可以有各种不同的玩法。很多玩家一联就是一天，可见这个游戏的人气有多高。不过《怪物猎人》对于动作水平稍微有一点要求，对动作游戏不太擅长的可以找一些简单的任务去打，一样很有乐趣。



铁拳DR 机种：PSP

老牌的3D格斗游戏，也是PSP上最优秀的3D格斗游戏作品。无论从画面还是从游戏的要素上，都有着家用机的水平。《铁拳DR》中有对角色进行装扮的要素，在对战的时候可以体现出你自己的个性。练习模式也设计得非常完美，在和别人对战之前多用练习模式进行演练吧。对战时没有任何拖慢丢帧现象，喜欢铁拳系列的玩家可以练习一下，在聚会的时候和朋友们切磋技艺吧。

胜利十一人 UE2008 机种：PSP

PSP上最新推出的《WE》，比起前面作品，手感上略有提高，画面残像现象也有所改善。这次的作品在模式和球队数量上有了增加，联赛球员数据也都是比较新的。和朋友对战前会提示输入名字建立一个ID，对战的胜率都会显示在这个ID的资料中。顺便一提的是，这个游戏要求PSP的CPU时钟频率必须一致，如果一个用222一个用333，就会时常出现瞬移的现象。足球游戏作为联机时的项目还是非常不错的。



陈杰华	掌握一片天空，一机横扫天下，迷倒千万读者。
读者资料	男，19岁，广州市番禺区钟村镇大塘基路

POCKET STADIUM
口袋运动会

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

足球是全世界群众基础最为广泛的运动之一，或许在某种程度上还可以把“之一”二字去掉。众所周知，足球运动的前身“蹴鞠”是由咱们伟大的中华民族创造的，现代足球也是由此发展而来。2300年前，在孔子的故乡山东的淄博的临淄，蹴鞠诞生了（当然这和孔老夫子没什么关系，淄博的临淄也不是孔老夫子的故乡，我说的只是山东，各位不要误会）。在2004年2月4日，当时的国际足联主席布拉特宣布：“足球最早起源于中国”（不过看看现在的国足……



唉……），不过蹴鞠并没有流传到国外，或者说并没有流传到广泛的世界范围内，不得不说是一个遗憾，否则“起源”一词也将变为“发祥”。

现代足球的起源公认为英国，但是实际上现代性的足球运动很早就有了，那么为什么还说英国是现代足球的起源地呢？在1863年10月26日，英国人在伦敦皇后大街的弗里马森旅馆成立了世界第一个足球协会—英格兰足球协会，在会上除了宣布英格兰足协正式成立之外，还制定和通过了世界第一部较为统一的足球竞赛规则，并以文字形式记载下来。这项举动标志着足球运动进入了一个新的发展阶段，所以，人们公认英格兰为现代足球的起源地。

随着足球运动的发展，球迷或者喜欢足球运动的人越来越多，虽然在街头巷尾或是胡同里都可以找到踢球的地方，虽然没有足球也可以用报纸团成球再用胶带一裹造个“纸球”出来，但是毕竟无法亲身投入到这项运动之中的人还是大多数。所以游戏厂商便看准了这个商机，《实况足球》和《FIFA》诞生了。

这个栏目之前为您介绍过《实况》的历史，在此不做过多赘述。由于足球运动的特性，所以家用机市场一直都是该类游戏的主力阵营，加上机能的问题，所以掌机平台长久以来并没有得到厂商的垂青。直到PSP来到众人的面前，强大的机能也得以让玩家可以随时随地进行足球比赛。

PSP上的第一款《实况足球》是《世界足球胜利十一人9 无处不在》，也就是大家口中的PSP《实况9》。这款游戏在发售之初可谓造足了声势，而且日本知名权威游戏杂志《FAMI通》在评分中还将其送入了“白金殿堂”－36分，一



下子调足了玩家的胃口。但是实际拿到手中玩一玩，恐怕失望大过期望的玩家不在少数。跳帧，特别是在同屏人数多的情况下必然跳帧，联机时依旧跳帧，还不如把名字改为“无处不跳”。进攻中为了配合PS2版的《实况9》将横拉改为了方向键的左右，让很多玩家不适应。此外最让人

梁敏海 | 游戏与人生≠游戏人生。希望玩友们能够从游戏中找到快乐。
读者资料 | 男，18岁，广西桂平市第三中学高06（2）班

恼火的是球员跑动时非常飘忽，在场地上滑行的情况非常多，特别是在防守的时候。而且最让玩家不满的是没有了《实况》系列最受玩家欢迎的“大师联赛模式”。这是一款让人失望的作品。



到了《实况10》中,除了加入了“大师联赛”之外并没有什么新的改观，说来说去也只不过是PS2版的“严重缩水版”。将足球游戏移植到掌机上是为了方便玩家，为了让玩家可以随时随地的得到乐趣，但是从实际作品中却很难看到厂商的诚意。

现在《实况2008》出了，家用机版由于为了尽早上市导致BUG频出，在玩家群中得到的骂声大于任何声音。或许是K社看到了这一点,所以PSP版的《实况2008》跳票了3个月左右。本作在操作上和前两作的差别并不大,跑位飘忽的问题没有得到解决,但是跳帧的问题却完美的消失了。而且这一作在模式上完全照搬了家用 机版本，玩家在家用机可以享受的乐趣在掌机中也完全可以享受。PS2与PSP联机互动也让玩家节省了不少游戏时间，可以让两个版本的同一模式随时交替互动前进。可以说到目前为止《实况2008》是掌机平台上最为优秀的足球游戏。

反观《FIFA》系列，《FIFA》系列自从诞生就一直伴随着玩家的不满,但或许是起点低所以进步快,《FIFA》系列在家用机平台上的成绩越来越好,素质也是越来越高,在玩家的心中也渐



渐地赶上了《实况》系列。但是PSP上最新的《FIFA》作品《FIFA08》却完全和家用机版本无法相比，这一作的噱头只是超大容量的真实球队和球员，在操作和画面上无法和《实况2008》相比，如果你玩过家用机版本的《FIFA08》一定就会对PSP版的极为失望，给人的感觉厂商完全是为了凑数才推出的PSP版本。



吴佳佳	我最喜欢抱着PSP睡觉了。
读者资料	女，16岁，山东省淄博临淄一中高一（1）班

玩转NDS实用技巧大全

实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书、NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！

Nintendo DS 终极奥技

DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！

《掌机迷》编辑部 策划制作
超值定价：19.80元

各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应

全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全

NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考
购买的最佳指南书

各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多
更丰富的功能

各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用
本书都是最优秀的向导



总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来

全国上市
热卖中
超值价 19.8元

DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽

准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》

全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定。无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点。NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。

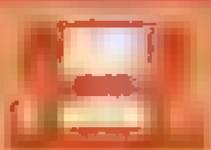
全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话：010-6442177 / 64472180 邮购免收邮资

良品的挑战

全新栏目"良品的挑战"从本期起正式登场！每期我们都将刊登掌机平台上值得挑战的游戏的你还不了解的心得及研究，都是小编辑及作者们的珍贵秘籍，篇篇精彩，值得收藏。同时本栏目也欢迎广大对游戏有自己独家心得的玩家投稿，快把你的游戏研究发给我们吧！

太鼓达人 DS（NDS）
最终幻想 12 亡灵之翼（NDS）
怪物猎人 P2（PSP）
音乐方块（PSP）
新火枪英雄（GBA）
马里奥对大金刚 迷你大行进（NDS）

太鼓之达人

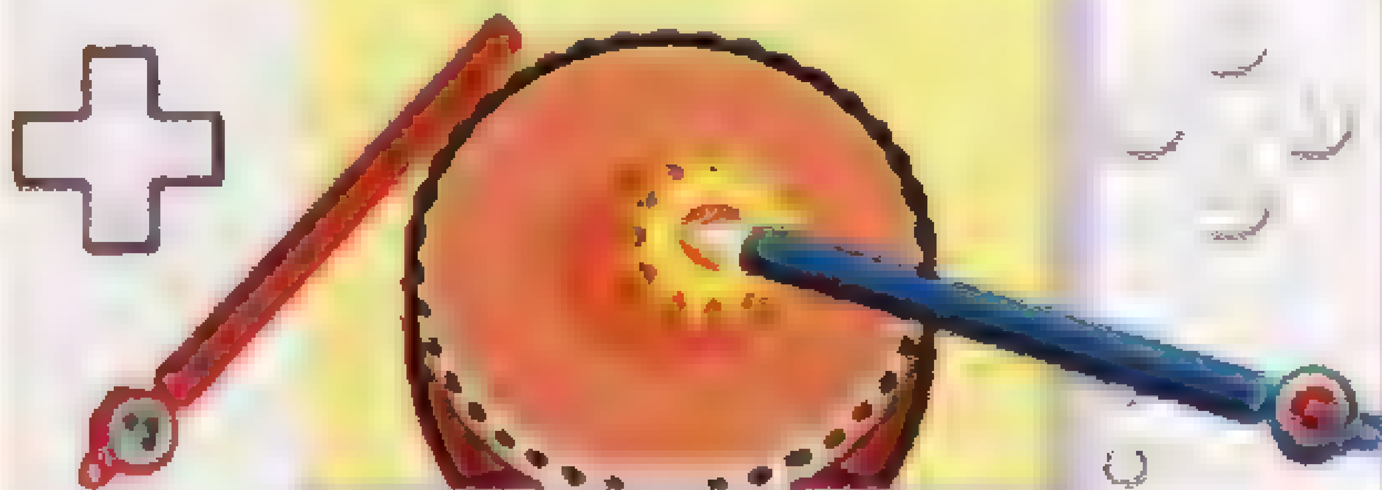


NBGI	RAG	2007.07.26
5040日元	1-2人	256MB



《太鼓之达人》系列一直是玩家们喜欢的音乐游戏，以其简单的操作和轻松明快的游戏风格而流行于各种平台，DS版的《太鼓之达人》虽然推出时间较晚，但是游戏的内容却很充实。而且游戏附带的鼓棒使玩家在街机以外体会到敲打的乐趣——虽然这个乐趣比起真正的太鼓来说还是逊色了一点，但是感觉也还是不错的。不过大部分玩家还是习惯使用按键操作，DS的L和R键感觉稍微生硬了一点，不过熟悉之后也可以练得得心应手。而这一代《太鼓之达人》中最有特色的当然是由灯笼鳗鱼向玩家们发出的“挑战状”，能够将其完成的话，不但可以获得更多奖品装备，更可以在同伴面前炫耀于人。要想完成这些挑战，没有熟练的身手是不行的。我们还是从简单一点的难度开始：





难度：竹

挑战	曲目	达成条件
1	夏祭	总分20万点以上过关
2	决意の朝に	最大COMBO数50以上过关
3	DANCE 2 feat.ソイソース	以2倍速模式过关
4	气分上々↑↑	总分25万点以上过关
5	マタアイマショウ	良60个以上过关
6	さくらんぼ	以文字（ドロン）模式过关

“竹”的难度明显比“梅”高出一截。不但鼓点的数目增加，而且“咚”与“咔”的组合也变得复杂起来。还好这个级别的鼓点组合还不算太难，所以只要尽量保持连下来，就可以达成挑战状的要求。最后一个任务需要在ドロン模式下完成，这时候谱面上不会出现音符，只能靠下面的文字来决定是“咚”还是“咔”。熟悉了文字之后就可以容易地完成了。



难度：梅

挑战	曲目	达成条件
1	アンパンマンのマーチ	总分5万点以上过关
2	Together	最大COMBO数20以上过关
3	ドラえもんのうた	总分7万点以上过关
4	兽拳战队ゲキレンジャー	最大COMBO数40以上过关
5	プリキュア5スマイルGoGo!	良30以上过关
6	タッチ	以镜子(あべこべ)模式过关

首先“梅”的难度并不高，完成条件也很宽松。即使是初上手的人，也可以获得全COMBO连打。基本上,如果能够得到金冠的话，那么这几个挑战就都算不上什么了。对于新手来说,唯一值得注意的就是最后一首《Touch》。这首歌倒没什么，只是要求的模式是镜子模式，所有的鼓面都是反着的，但是只要适应的话，也不算困难。

黄志安　希望掌机迷越办越好，销量越来越多，奖品越来越多。
读者资料　男，16岁，辽宁省东港市第四中学二年七班，118300，QQ:767785165





难度：松

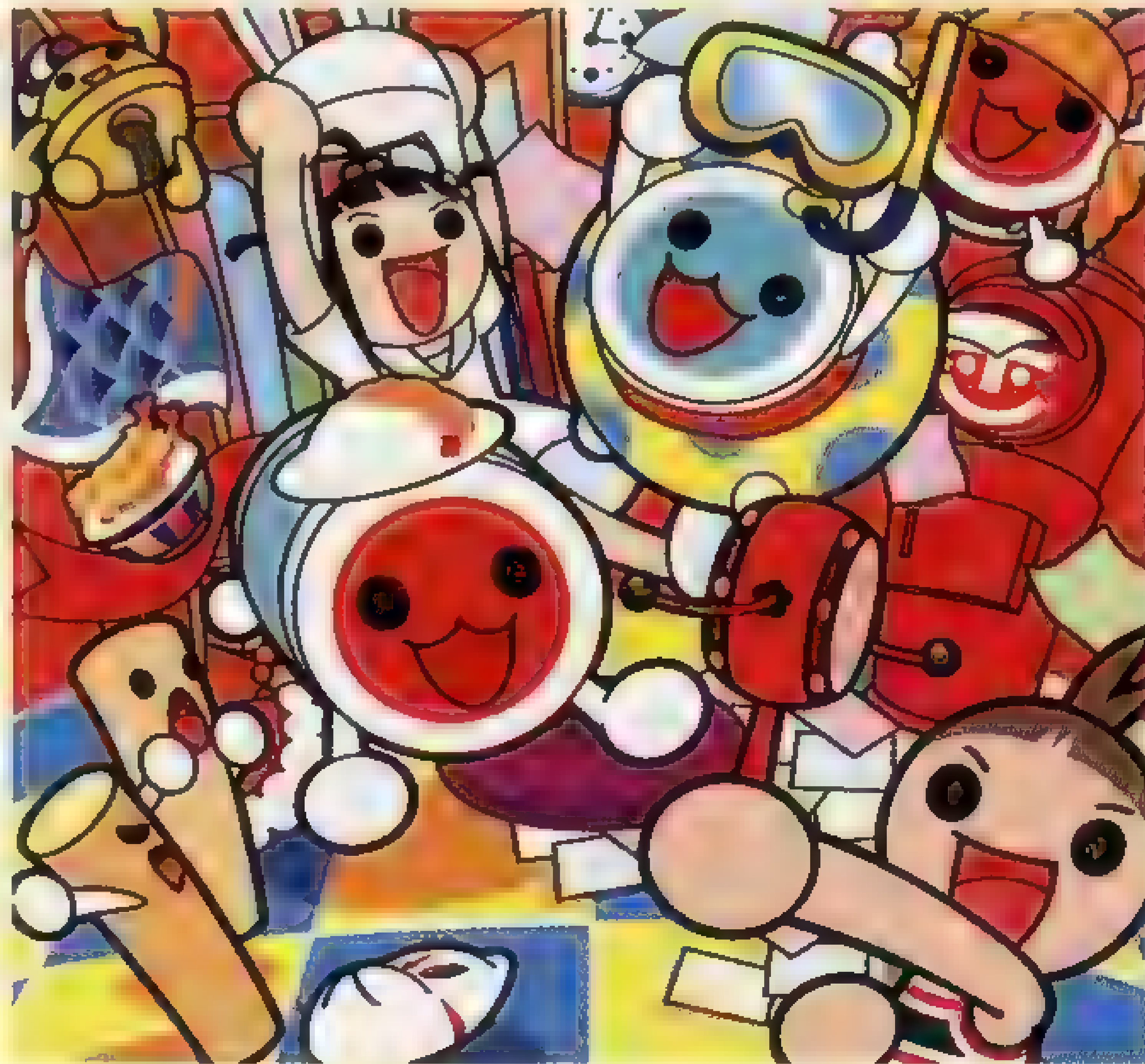
挑战	曲目	达成条件
1	名侦探柯南主题曲	30万点以上过关
2	たらこ・たらこ・たらこ	最大COMBO数50以上过关
3	超级马力欧兄弟	总分35万点以上过关
4	交响曲第七番	良180以上过关
5	もりのくまさん	以三倍速模式过关
6	キミにタッチ!	总分42万点以上过关
7	ウイリアム・テル序曲	最大COMBO数200以上过关
8	もじぴったんメドレー	良250个以上过关
9	WON'T BE LONG	以四倍速模式过关

到了“松”级别之后，随着游戏难度的提升，挑战状对玩家的要求也愈加严格起来。这时应该注意到曲子里音符的排列顺序了。三连音符越来越多，不过大部分是同样的（“咚咚咚”或“咔咔咔”）。比较难的地方就是“三倍速”和“四倍速”的模式。在这个模式下音符的移动速度飞快，如果不集中精力看准的话很容易就会MISS。就算眼睛看准了，下手也要准才行。另外任务7中必须保持最大COMBO数量在200以上，如果演奏到一半断了的话，则会很麻烦。所以在完成任务之前，先好好熟悉熟悉《赛马曲》的旋律吧。

难度：鬼

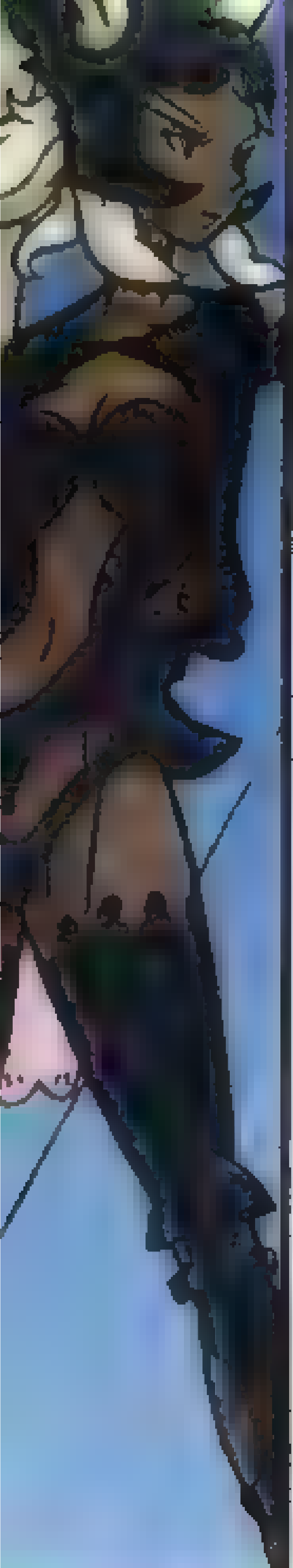
挑战	曲目	达成条件
1	ナムコットメドレー	总分45万分以上过关
2	クラシックメドレー(ウェディング编)	最大COMBO数250以上过关
3	天国と地狱　序曲	良300个以上过关
4	いぬのおまわりさん	总分45万分以上过关
5	GO MY WAY!!	最大COMBO数400以上过关
6	风云！バチお先生	总分80万以上过关
7	KAGEKIYO	最大COMBO数765以上过关
8	熊蜂の飞行	以三倍速模式过关
9	てんぢく2000	良555个以上过关

“鬼”级别在太鼓中是究级难度，别说是新手，就算是比较有经验的玩家也不可能轻松地把曲子以全HIT的方式打出来。分数倒不是什么问题，因为能够在这个难度坚持下来的，最后的得分不会在50万以下。但是保持足够的“良”和COMBO数谈何容易。在游戏中的MISS数不能超过2次，不然的话基本上就保不住COMBO的数量了。尤其是第7首，要求最大连续COMBO数达到765，而这个游戏里总共也只有765个鼓点，所以必须达到全部FULL COMBO才能完成任务。另外任务8和任务9的难度更大，“熊蜂飞行”的三倍速和“てんぢく2000”中让人看到眼花的鼓点都足以让人累到呕血了。要完成这些变态的任务，就必须依靠根性和努力加上热血才行啊（喂，这是太鼓，不是机战……）。

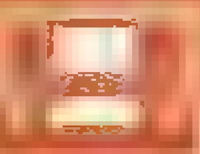


这些任务是不是非常有挑战性呢？如果你是一个喜欢太鼓系列的玩家，那么你应该有决心和能力把所有的挑战状全部完成。当然了，如果你已经是太鼓高手的话，那么这些挑战就已经不算什么了。完成它们之后，换一个新的目标，向所有难度全部金冠发出最后的挑战吧！

张鹏	来北京几个月了，发现在昌平不容易买到掌机迷，每次都要跑很远才能买到，而且无机的生活还在继续，悲哀中……
读者资料	男，19岁，天津市河西区柳林街藤华里2号楼10门101，300222



最终幻想XII 归来之翼



SQUARE ENIX	RPG	2007.11.20
29.99美元	1人	1Gb

去年11月20号发售的《最终幻想XII 归来之翼》美版不晓得有没有同学又去玩了一遍，这是露琪来编辑部后完成的第一篇攻略。当时由于赶截稿时间的缘故，不少任务都没来得及做，在草草通关一遍后就忙着去整理合成素材的资料，巴哈姆特和戒律王这两个BOSS也无缘一见。所以正好趁着美版推出的机会，让我得以了却对本作的怨念。

这次通关的时候任务的完成率是92%，虽然没到100%，不过就以这92%来说，最难的一战就是戒律王了，巴哈姆特勉强算是强敌，有点意思。其它的任务都还是很简单的。我玩的时候每关出现的任务都接一次，剧情任务做完之后，该章节能挑战的再打一次，剩下那8%，应该是要跟人对话什么的才会出现，暂时不管它，等有时间再玩二周目。

以下切入正题。当出现这两个任务的时候，我的队伍主力等级是75级，潘妮罗是70级。所谓的主力，就是最开始的那5个人——瓦恩、潘妮罗、凯斯、菲罗、琉多。







关于巴哈姆特一战

好吧，我没带上3级召唤兽，只带了2级召唤兽，分别是：回复的1级小兔子、近战的2级雷电马、间接的2级蛇女、飞行的2级火龙。

本战开始的时候是在中间对付3级地属性召唤兽泰坦，击倒之后在左边出现3级雷属性召唤兽拉姆，再次击倒之后右边出现3级冷属性召唤兽希瓦，这些都没什么威胁。打完希瓦之后，巴哈姆特在中前方出现，并且会主动进攻。虽然说前面3个召唤兽没什么威胁，不过那么紧的战斗，回复很成问题，所以和希瓦战斗的时候尽量把战线和巴哈姆特出现的地方拉远一些；当然了，那些召唤门是肯定要先确保压制住的。回复主要是针对人物而言，那些召唤兽其实也没必要回复，因为巴哈姆特吐个核爆出来，满血的召唤兽也承受不了一击。巴哈姆特的物理攻击力也很高，人海战术去围攻是行不大通的，而且它出来的时候还会带着一堆2级的回复召唤兽，这也非常的麻烦，以这种阵容怎么打呢？

首先要干掉的是那些2级的回复召唤兽，去围攻自然是不行的，魔法的用处也不是很大，那么就只好依靠必杀技了。推荐凯斯的必杀技，范围广威力也大，掌握好时机配合上瓦恩的必杀技一齐使用就最好不过了，两击下去，肯定只剩下巴哈姆特一个人。不过需要注意的是，必杀槽要击倒敌人才会积攒，在压制召唤门的时候稍微留点神，要是没攒满的话就留一个门吧。巴哈姆特这家伙的移动速度很慢，可以带着它放风筝慢慢积攒必杀槽……－_,－

把回复召唤兽消灭之后就很好打了，推荐安全打法。在召唤门里召唤蛇女出来，不要动，引巴哈姆特过去，然后在那里不断地召唤蛇女出来，虽然很快会死完，不过没有关系，可以让巴哈姆特屈死。

良品的挑战 DS 最终幻想XII 归来之翼

叶超	我有三部俄罗斯方块机，二部小霸王学习机，一部任天堂红白机，不知能不能算有机族啊！！！
读者资料	男，19岁，皖芜湖市繁昌县第一中学高三（16）班，241200

更好的打法

带一个3级间接召唤兽和2级回复召唤兽，前面一样，杀到剩下巴哈姆特一个为止，这时由3级召唤兽顶上，单挑巴哈姆特，回复召唤兽不断给它一个人加血，这样可以轻松地击倒巴哈姆特。

关于戒律王

其实戒律王本身也没什么，虽然等级高达95，能力也高得吓人，不过延续巴哈姆特的打法也是没太大问题的。但是，此役和巴哈姆特一战最大的区别就是，戒律王手下的杂兵等级就有94级，比一个3级召唤兽的能力还要高出不少。本来应付那些杂兵就已经够吃力了，比如我开始用的奥丁，解决掉其它杂兵之后去打戒律王，冲过去还不到5秒奥丁就被传送回城了……

此战的关键之处是压制召唤门，如果能顺利压制召唤门，那么一切都好办了；而召唤门最关键的一个，就是在戒律王部队的身后。那里驻扎有一批部队把守，召唤出来的怪物速度又很快，加上恐怖的等级和能力，随便过去的话很容易就被秒了。



挑战了几次之后，派出了一个以巴哈姆特为主力的阵容：主角还是那5个人，由于戒律王是间接攻击，所以在召唤兽的安排上，1级的有间接和飞行，这个影响不大；2级的是近战的雷电马和回复，3级的是巴哈姆特。虽然间接系的戒律王克制飞行系的巴哈姆特，不过无所谓，巴哈姆特的核爆太强悍了。

开始第一个召唤出来的就是巴哈姆特了，然后第二是恢复的，最好一共5、6个吧。剩下的随便安排了，左边的敌人是先攻过来的，可以先让巴哈姆特顶上去，吐出一个核爆之后马上往右侧移动，因为右边的敌人马上就会攻过



来；吃了核爆的敌人应该还没死，不过也没多少HP了，以人海战术歼灭之。两边的都消灭完之后立刻朝中间的召唤门移动，主力依然是巴哈姆特，其它部队也一起往前冲，目的是压制召唤门，至少要先关闭。一般来说，损伤虽然不小，但只要确保回复部队的安全就可以不死人；要是谁不慎阵亡了就复活吧，如果两个会复活的都死了，那只能证明你的人品实在是太差了。

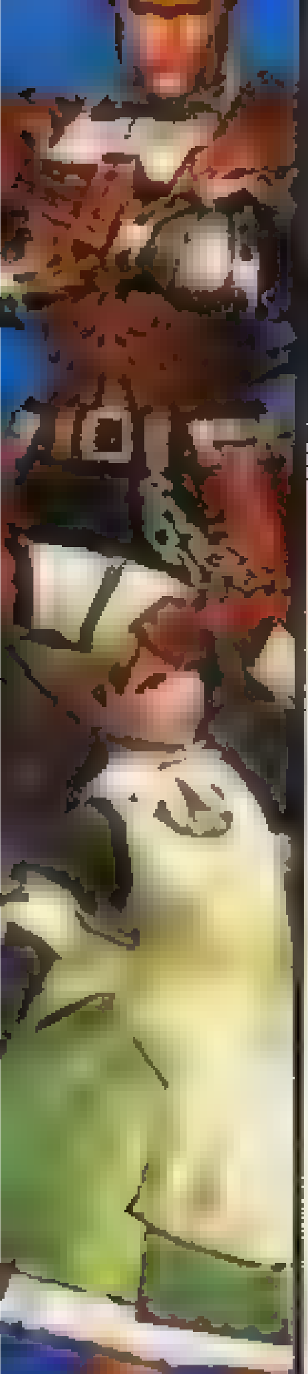
压制完中间的召唤门后，接下来就是两边的了，依法炮制。占领完之后，要保证两件事情：第一是主角的必杀槽蓄满，第二是凯斯的必杀槽蓄满。如果还没有的话，把巴哈姆特顶在半路，等戒律王那里的召唤门出兵。

正面与戒律王交锋的时候先一齐使用必杀技，第一是巴哈姆特的核爆，然后是凯斯和瓦恩的合体必杀技；注意攻击的位置，合适的话应该没什么杂兵了。在必杀技施展的同时，部队也要往召唤门移动，但是潘妮罗的回复部队要拉到一个角上去专心为我方回复；剩下的人就专心压制召唤门，巴哈姆特则专心牵制戒律王和杂兵。只要召唤门被顺利地压制住了，战斗也就可以宣告胜利了，剩下的仅仅只是为巴哈姆特回复，和不断召唤雷电马去扫射戒律王。

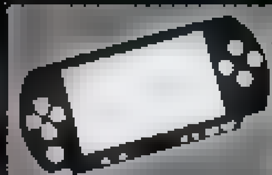
至此，戒律王的倒下只是时间上的问题而已……



刘杨修	就算编辑是骗子，我也要说我喜欢被骗！（某编：我们是编辑不是骗辑 OTL）
读者资料	男，15岁，南京市鼓楼区二条巷18号一单元603室，210008



怪物猎人P2nd



CAPCOM	ACT	2007.02.22
5040日元	1-4人	256K

《怪物猎人》中的挑战有很多种，速杀、裸奔、火事这3种是比较常见的。速杀挑战是在装备和技能处于最理想状态时，以最快速度杀龙，用时间来证明实力的挑战。裸奔是在没有任何防具技能支持的情况下和怪物一对一挑战，一般来说，远程武器的裸奔挑战难度不高。火事挑战都是指发动防具上的火事场力和猫饭的火事场力技能，发动之后攻击力暴增，但体力只有10%。虽然强大的攻击力连续攻击怪物的弱点可以让怪物连续进入硬直状态，但由于体力过低，怪物转身或者被雷光虫、蚊子等攻击一下就是致命的，也是有一定风险的。

这次说的挑战实际上都是自己别扭自己的。大家都知道，一些武器对付特定怪物是非常有利的，比如用弓打水龙，只要站位合适，水龙基本就属于白给。相反，一些武器也不适合打一些怪物，我们的挑战原则就是这个，除此之外，技能方面也会有所限制，因为在有些技能的帮助下，会使这些挑战变得轻松，那就不能称为挑战了。下面给了几个组合，觉得还是有些难度的，至少里面大部分是打不过，因为太别扭了。

枪VSJUMP炎王龙无斩味+1

下载任务JUMP炎帝凯旋中的炎王攻击力很高，加上炎王龙本身属于高机动型的，单人打就算比较危险的了，随便问了下认识的猎人，这任务单人能轻松过的确实不多。用枪打主要攻击的是头部，一般都是用黑灭龙枪，黑灭用见切+2抵消掉负会心，再加上斩味+1的技能，在白斩的情况下可以对头进行伪锁。也就是在炎王倒下刚起来还没攻击的情况下就能再次倒下。这也就是要求不用斩味+1的原因，没有这



个技能，炎王的攻击机会会多出很多，也使打头变得更有难度了。

这样用枪打炎王一定要用后跳和横移来掌握好从侧面刺头的位置，另外一定要记得在各斩味时攻击头部多少下倒地，这可是贪刀的依据，不足以让他倒地的时候还是不要冒险弹刀，不然会损失惨重。和炎王拉远距离后，最好收枪然后跑动重新找位置。

枪VS上位麒麟无心眼

训练所中的枪对麒麟其实很简单，因为训练所的麒麟个头很小，用枪可以直接斜刺刺到头和角的位置。但是这对上位麒麟就不太奏效了，特别是电击祭的那只，用枪只能刺到脖子的位置，伤害输出方面少了不少。加上麒麟皮比较硬，用枪蓝斩都会弹刀，只有白斩情况下不弹。如果用了心眼这个技能，就会好打很多了，所以挑战的时候这个技能只能先PASS掉。



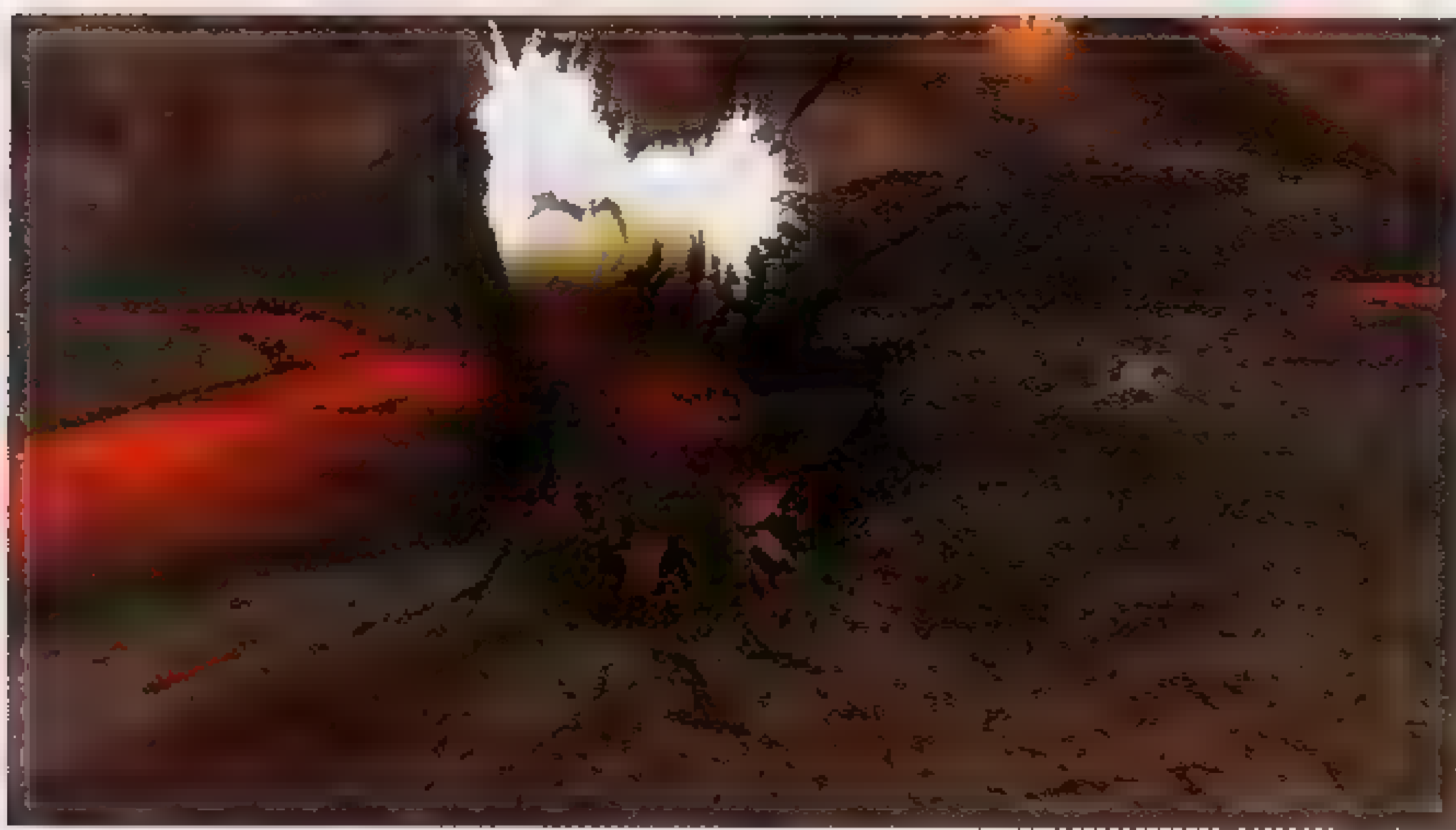
麒麟也属于高机动型的怪物，而枪属于机动性比较差的武器，想捉住麒麟扎的机会不算太多，一般也是在麒麟转身的时候去扎头部。麒麟怒了之后枪的攻击机会更少了，难怪玩的人都说用枪打麒麟就算是高手向了，不配心眼可以说是有一定自虐成分在里面了。

双刀VS麒麟无心眼无强走

双刀的机动力比枪要强很多，但双刀打麒麟也是在蓝斩的情况下弹刀。对于上位个头大一些的麒麟，用○键也不容易打到角，相反会经常打到脖子上弹刀。双刀唯有乱舞是不会弹刀的，但乱舞时位置固定，加上麒麟又比较爱乱跑，放电的时候乱舞的机会也很少。如果配上了心眼，就可以用类似片手剑的方法去打了，全程使用强走药，又会使难度变得简单了。

这样限制下来，用双刀去打其实是非常别扭的，不过也是非常刺激的。经常要想什么时候该出刀，会不会弹刀，乱舞的时候会不会遭雷劈等。可以用斩味+1来解决弹刀的问题，把

曹定一	谁有我可怜，GBA和PSP都借给同学，他们又给我丢了……
读者资料	男，16岁，陕西省宝鸡市渭滨中学高一1班



麒麟打倒一次之后就可以在角上非常爽快的乱舞一次了。

重弩VS轰龙无回避性能

重弩对轰龙也是一个比较难的搭配。轰龙的攻击力很高，爬行速度很快，最重要的是判定范围比较大。对于重弩这种移动速度慢的武器，有时会出现躲闪不及的情况，即便是装了盾也会伤血。所以一般稍微有点技术的，都会配上回避性能+2这个技能来躲避各种攻击，重弩轰龙讨伐也会因为这个技能变得轻松很多，甚至连盾都不用配了。

不过，我们这个挑战是不使用回避性能的，也不去用什么高台或闪光玉一类的打法，不然就丧失挑战的意义了。其实这个挑战不算很难的,如果用红黑重弩，加上位置掌握的好，打轰龙也比较轻松。用重弩打轰龙，弹击最合适的部位其实是后腿,后腿的弹击伤害虽然和头是一样的,但打腿部会让轰龙倒地，然后可以再进行追打。而且因为在轰龙身体侧面,也可以避免一些攻击,即便不用回避性能这个挑战也不算难。

重弩VS双黄速龙王无散弹

用重弩打过岩龙任务的玩家一定对那只红速龙王感到极为头疼。重弩打大型怪物是很有优势的，但打小型的怪物就比较累了。打红速龙王还好，至少经常可以形成单挑的局面，但打上位双黄速龙王的任务就更累一些了。两个黄速龙王经常能同时在一个区里汇合（特别是在4区），射击起来很麻烦，再加上黄速龙王的攻击力高和麻痹效果，周旋起来的麻烦会更多一些。其实这个挑战不算难，主要还是心理战有人会觉得射击半天打不死一个小BOSS，会心烦气躁，而且要不断周旋，可能就会出现一些致命的失误。



类似的挑战其实还有很多，比如用自己最不擅长的武器去打一打强敌。有时并不会感到自己是在纯受虐，其实还是非常有意思的。在现在这个作品新旧交替的时候，可以多找点挑战或者有趣的任务来换换心情，也能增长一些实力，为MHP2G的更高难度做好准备。

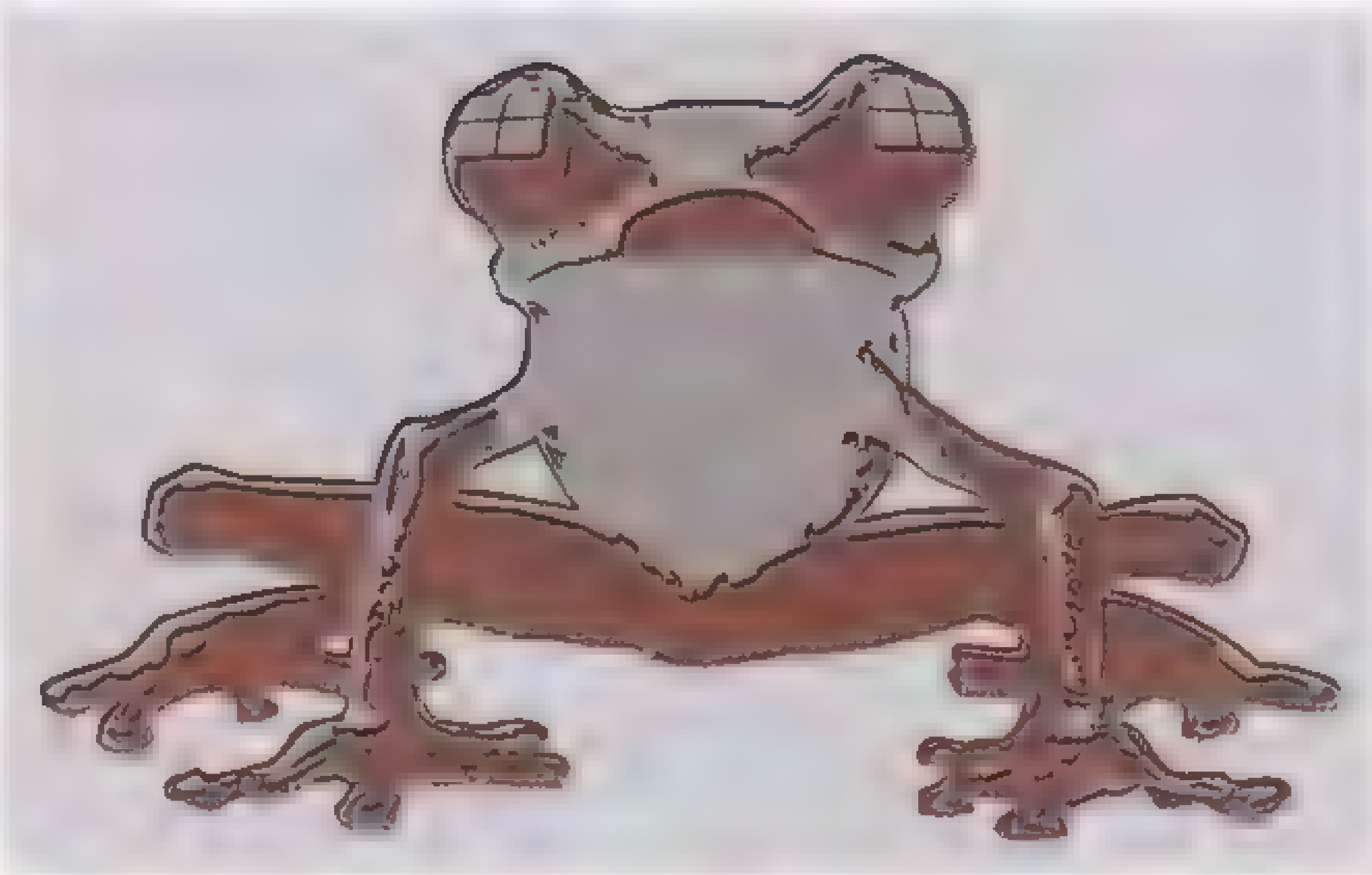


许杰文	最近刚玩完FFCC的单人剧情模式，剧情真的很感人。
读者资料	男，19岁，福建三明市梅列区丁香新林83幢



LUMINES

BANDAI	PUZ	2004.12.12
3800日元	1-2人	92K





《LUMINES》一般译名为《音乐方块》，由于制作人名单中有水口哲也的大名，所以这个游戏也被很多人与“创意”划上等号。有这种想法其实很自然，而且也不为过，这款游戏本身确实堪称创意非凡，虽然PUZ类游戏音乐好听的绝不止一个，但是游戏内容与音乐联系如此紧密的却只此一个。

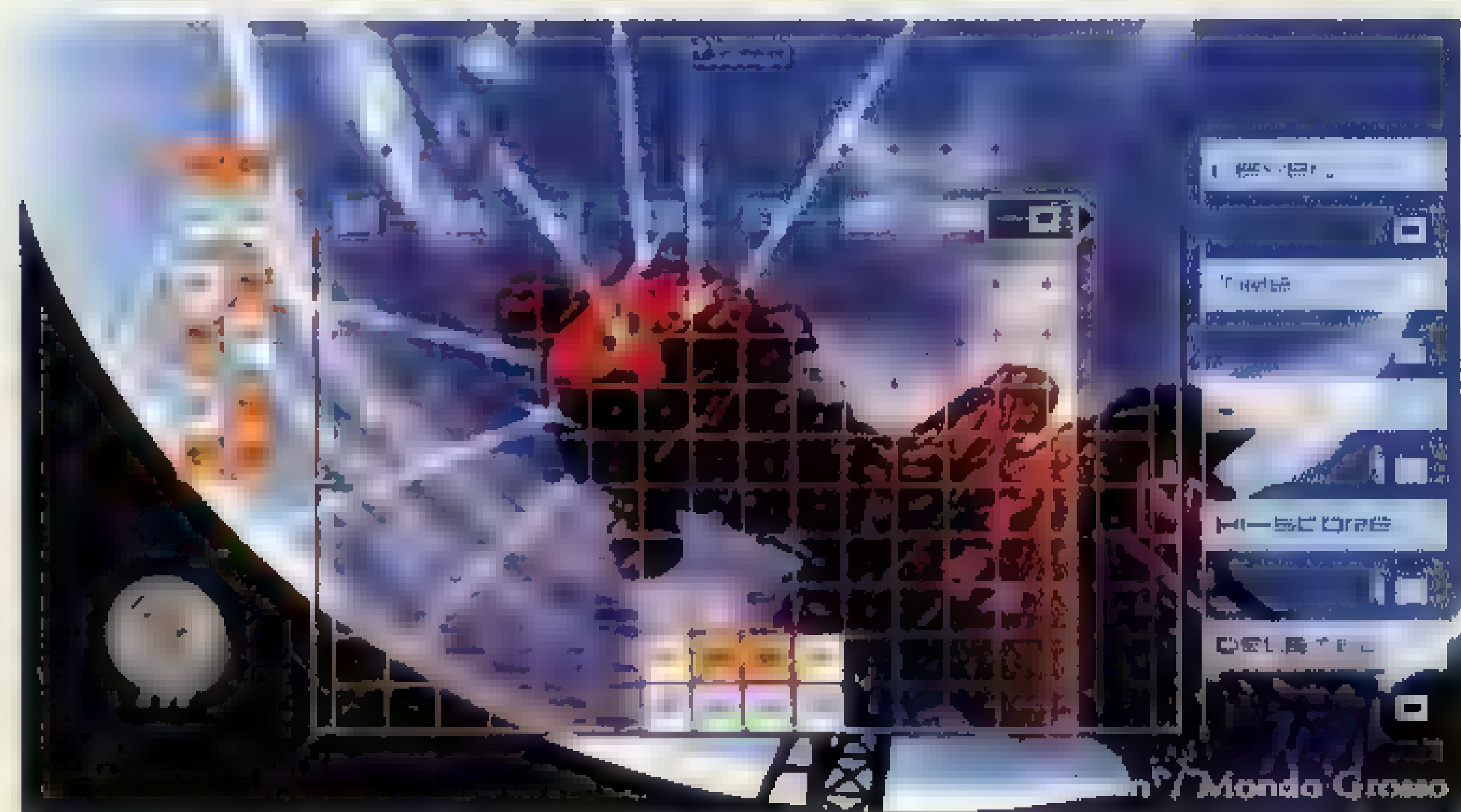
游戏的基本规则就是将2X2的双色方块堆积为2X2的同色方形，随着音乐节奏会有一条扫描线定时扫过屏幕，扫描线经过后同色方形就会消去，节奏较慢的曲子对应的扫描线间隔时间也较长。游戏的亮点除了极富电子感的音乐之外，还在于非常炫丽的画面，让玩家从视觉和听觉方面得到双重享受。

虽然只是一款简单的PUZ游戏，但是值得挑战的东西却有很多，最初步的挑战目标就是在chanllenge mode中取得最高分999999。为了追求高分，就需要讲究技巧，每次消去2X2的方形获得的分数很少，若是有连锁消去分数则会成倍增加，单色全消和全屏消去才是获得高分的王牌。

单色全消即unique clear，简称UC，是指扫描线经过之后，双色中的一种构成的方形全部消去，只剩下另一种颜色；全屏消去即all clear，简称AC，是指扫描线经过之后，屏幕上所有的方形全部消去，不剩下一点残留方块。每次达成UC奖励1000分，而每次达成AC奖励10000分之多！

为了形成华丽的UC和AC，就需要巧妙利用带有宝石的特殊方块。宝石形成方形之后，与此连通的所有同色方块都会随着扫描线经过而消去，达成一次UC，然后很容易再达成一次AC。平时摆放方块的时候就要注意让屏幕上的同色方块彼此连通，随时为特殊方块的到来做好准备。

当然了，虽然说起来很容易，但是实施起来颇有难度，缺乏空间想象能力的话是不可能这么玩的，只能踏踏实实的摆方块。下面提供几种对应不同方块的基本思路，按照这个方法摆放的话，就很容易应对各种看似复杂情况。



技巧一：若方块上有一个不同颜色的小块，记得要把这个小块向上放置，然后遇到相同形状的方块时，就可以把两个小方块并在一起，如图所示，当下一个方块到来时，就可以构成一个橙色的方形等待消去了。



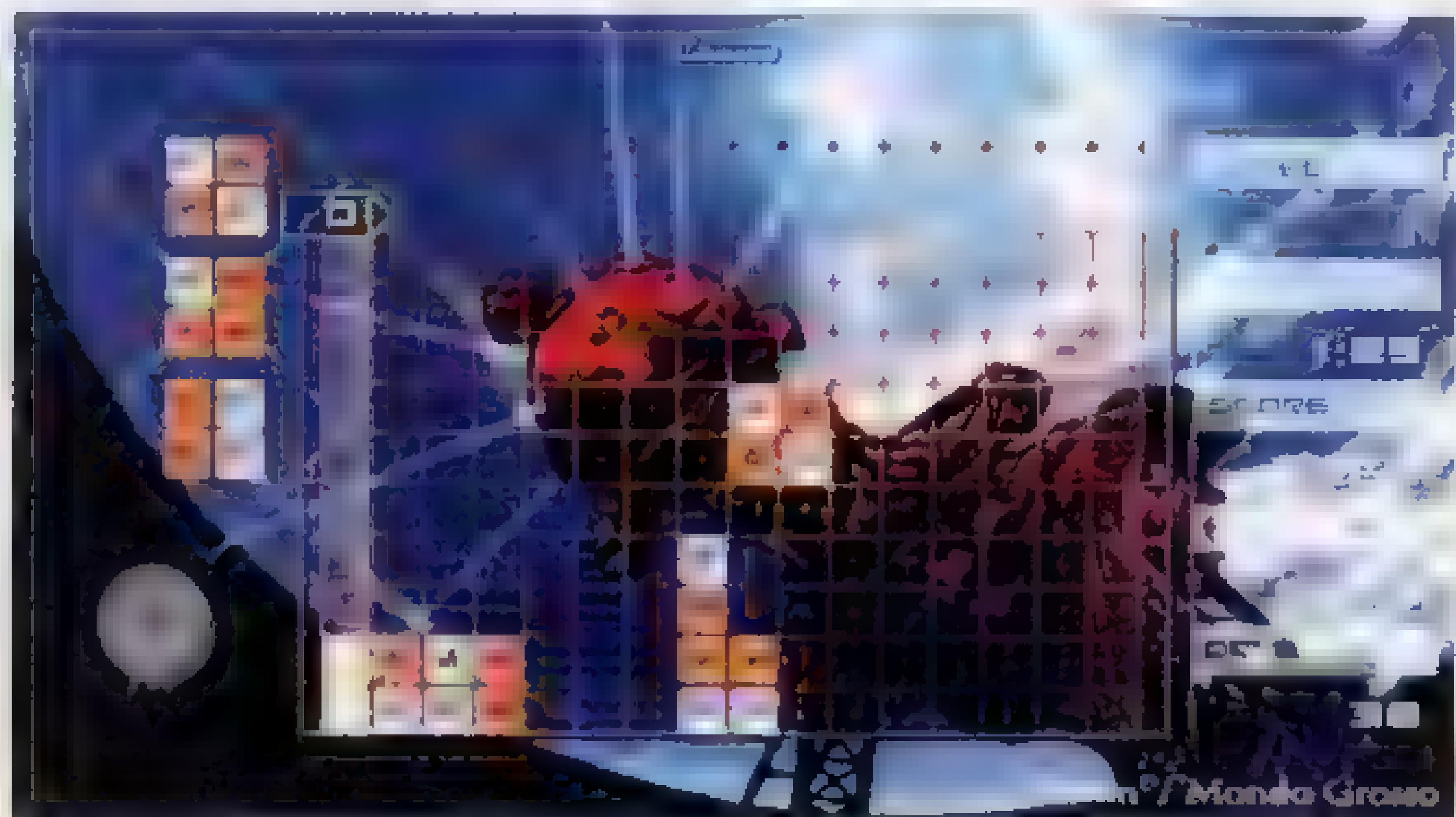
技巧二：若屏幕上原本有一个小方块，又出现三连方块时，就可以按照图示的方法放置，这样可以构成一个银色的方形等待消去，残留一个橙色的小方块。

技巧三：对角线位置小方块颜色相同的这种方块是最为棘手的类型，可以说是新人杀手

唐相如	希望将要出的大蛇无双可以联机来个百人团站！
读者资料	男 16岁 湖南省湘潭市红旗东路9号 411102



（笑），其实也有很简单的解决方法，如图中央位置上有两个残留的不同色小方块，将对角异色方块按照所示方法放置的话，就会形成下图的样子。当另一个对角异色方块出现时，按照下图的方法放置，可以构成一个橙色方形，消去后再构成一个银色方形，最后只剩下两个不同色小方块，没有多余的方块残留，处理得很干净吧？



将上述三个技巧运用熟练的话，几乎能够处理所有的状况，无论如何需要牢记的一点是不要将不同颜色的方块放在一起，不然很容易越堆越高无法消去而导致game over。新手玩家要注意将方块的高度控制在屏幕高度的一半以下，占用多少宽度倒无所谓，不过由于PSP的屏幕对这款游戏来说实在是太宽了，用余光去看下几个方块都是什么种类会比较费劲吧？



还有特别需要注意的一点，在challenge mode中如果按下START键让游戏暂停的话，最后无论拿到了多少分，这个分数都不会记入排行榜之中。因为暂停游戏的时候仍然可以看到屏幕上的方块，可以利用暂停功能来作弊，若是自己练习的话，利用暂停的空隙休息休息眼睛倒无不可，若是想要挑战高分，就只能一口气打下去了，请各位玩家准备好眼药水哦！另外，暂停功能也可以用在vs cpu mode里，算是一种无敌作弊法吧，可以利用暂停来精确计算每个方块应该怎么放，但是这样做的缺点在于每次离开暂停状态时乐曲都会从头开始播放。





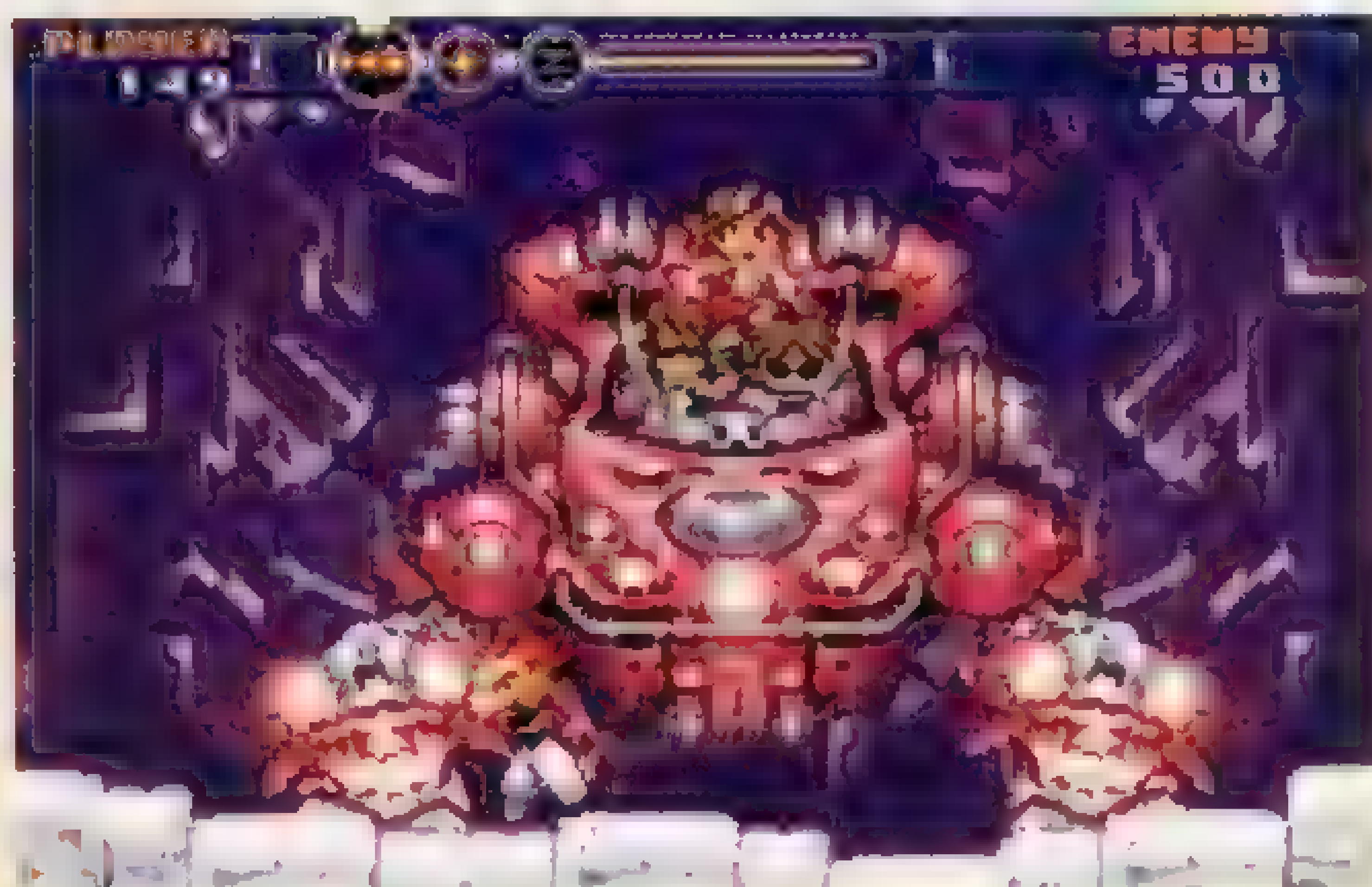
索维	2008年，我们继续买吧。（某编：谢谢支持。）
读者资料	男 21岁 辽宁省沈阳市和平区文化路3号巷11号东北大学223信箱 110004 QQ775042283

超级火枪英雄

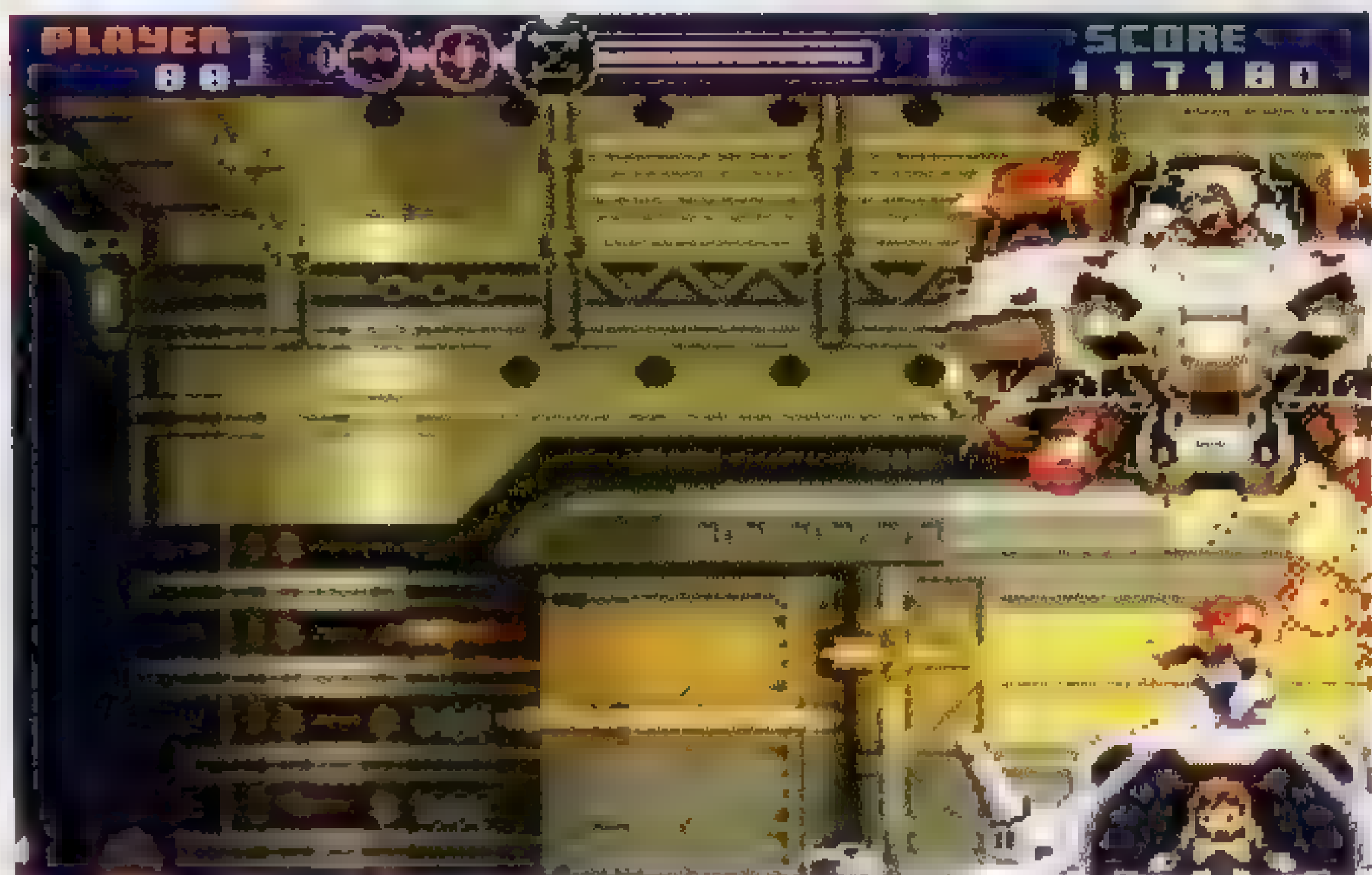
SEGA/财宝	ACT	2005.05.24
5040日元	1-2人	64MB

1993年一款游戏发售于MD上，也正是这款作品让财宝公司带着让人惊讶的技术实力被玩家们所认识。这款游戏的名字就叫做《火枪英雄》，当然玩过这款游戏的玩家无不对其竖起大拇指，同时内心中的期待游戏续作排行榜又悄悄的多了一个让人苦等的游戏。终于……(12年啊~）财宝公司的最新火爆作品超级火枪英雄在10月6号那天正式发售了。下面就给大家带来几个重要关卡的最速研究。

关卡MOON2：飞机关卡，此关在hard模式下可以说是整个7大关中最难的一关，为什么难?它难就难在子弹攻击到玩家后玩家并不会出现瞬间无敌状态,而且在hard难度下tank和BOSS所发出来的子弹可以用疯狂来形容,只要你中了一发那么很有可能在接下来的几秒钟内你将一直遭受子弹雨的洗礼。而且要是不掌握打法和技巧的话那么这关的BOSS简直就可以称得上是“噩梦”,下面我就来说说该关卡的简单打法。



此关卡如果要求快速通过的话那么玩家就需要利用“拉画面”的方法将一些飞机消失掉，从而来节省大量的通关时间。游戏一开始玩家就马上控制飞机移动到屏幕最右边，这样就可以躲过从正面来的飞机和小TANK，当飞机移动到图2A的位置时玩家先稍微停一下接着马上前冲躲过桥上Tank发出的子弹，同时调整飞机的角度呈90度。之后将飞机移动到图2B的位置将地面上的炮台打掉，接着等待前面的3辆tank都过去之后在右边停一下后马上直飞通过飞机升降台，这里如果要是能一次通过的话就会节省大量的时间，但是要是在通过途中遭到升降台攻击的话就会损失大量的HP。所以这里需要大量的练习才可以保证一次性的通过。通过后马上继续贴着右边的屏幕前进，这样就可以不让BOSS之前的飞机出现。接着就进入了恐怖的BOSS战。



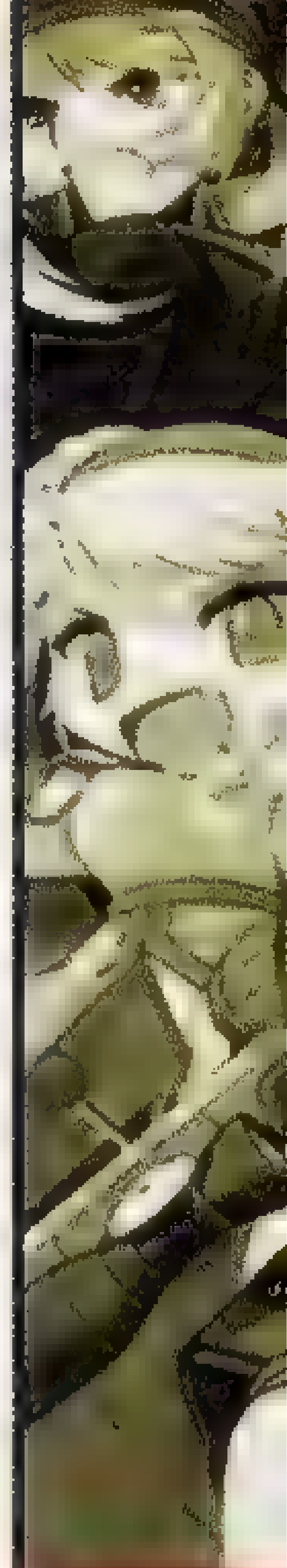
BOSS：作为整个游戏中最难的BOSS，它的攻击就恐怖在屏幕中存在的炮台如果不将它们打掉那么绝对你会死得很惨。下面就告诉大家一个完美通过的方法，首先在BOSS出现之前一边向右移动一边快速地消灭最下方和右边的鱼雷andTANK，接着马上改变飞机的角度呈45度快速的向左移动同时消灭掉左边的鱼雷和Tank接着看准BOSS发射激光的空隙马上移动到中间消灭最上方的鱼雷。如果你完成了我所说的这些步骤,那么恭喜你这个BOSS已经变成废铁了,慢慢的移动到BOSS中间上前顶着BOSS开枪吧,不用担心两边升降台所发出来的子弹,因为它们根本就打不到你。

角色出现后躲过空中敌人的炸弹来到右边等待飞行器出现，出现后马上上+A快速消灭掉,随后在移动到左边用同样的方式消灭掉飞行器，最后再来到右边消灭最后一台出现的飞行器。此时玩家回到版面中间偏右一点的位置开枪也好使用身体攻击也好可以无伤的来到帝国战舰上。随后马上快速地使用下+A移动到3个伸缩炮台第二个和第三个之间,等它们升起来的时候快速地用下+A按321的顺序消灭炮台,这样就可以在一回合之内搞定它们。(值得注意的是在到炮台之前的小兵一定要消灭掉,不然他们会减慢炮台消灭的过程)随后一路下A杀到BOSS。

BOSS：桔黄相比前作的攻击花样多了不少，但是依然没有脑子，打它的方法就是跳到飞机上同时切换成爆炸火球。BOSS一开始在你跳上来的时候会用冲撞攻击跳起来躲过去，同时移动到与BOSS相反的机翼上用爆炸火球打他没几下他就会掉下飞机从而损失大量HP，随后移动到飞机边上等他冲过来反复几次后轻松KO。此关的整个通过时间应该在4分钟左右。

关卡MOON4：又到了让人难忘的扔骰子关

张迪 终于双机制霸了，兴奋中!
读者资料 男，16岁，上海市浦东新区杨柳胡同201室，2100467



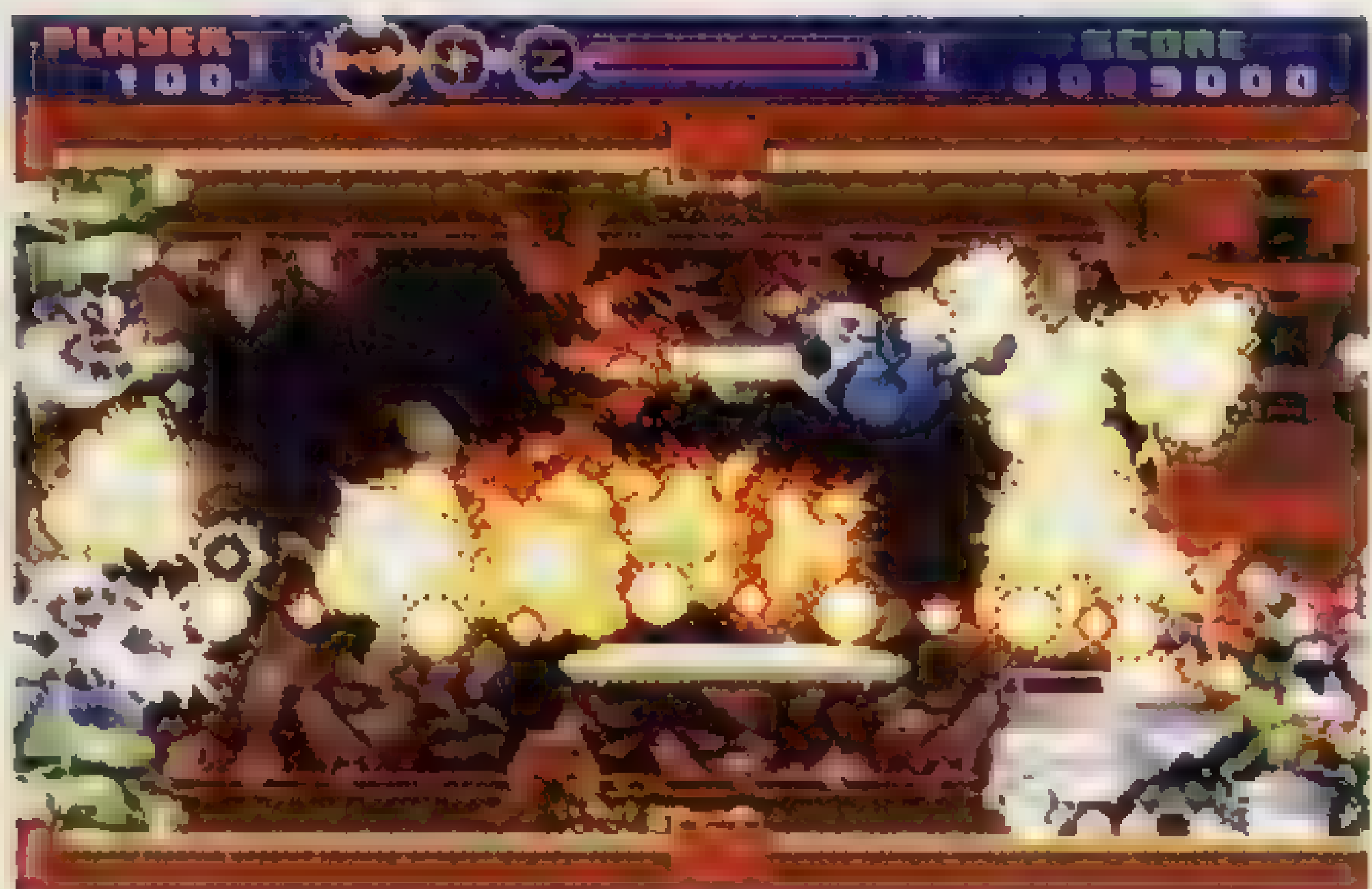
卡了，前作的此关是完全的靠运气而本作则靠眼力。在前进到该关卡之前的部分想要快速的通过就需要在图4A的位置上跳上飞机前进，虽然吃不到一些补给品但是却能节省很大一部分时间。来到关卡后玩家按照2(数字指的是移动步数)－3－3－3－3－3的顺序就可以快速地到达BOSS。下面我就来说明一下每个数字对应游戏的打法。

游戏2－要消灭一个月亮。玩家只需要出来后快速地使用默认武器的必杀攻击即可快速地消灭它，要注意躲避石头。

游戏5－一开始出来就连按B快速地向上跳，上去之后开枪配合身体攻击清扫气泡，来到发射激光的物体之前先停一下，等激光扫射过去之后再快速地跳上去利用必杀攻击打它。随后继续用枪配合身体攻击前进到终点。

游戏8－里面都是补给道具，击破那些方块的最好方法就是身体攻击。

游戏11－出来后马上跳到横栏上方切换武器到跟踪射线，这样就可以粘死第一个"滚"来的巨型敌兵，随后切换到爆炸火球去打第二个敌人。要注意躲避天上掉下来的炸弹。



BOSS：这次要对付的是一个六条腿大螃蟹，玩家只需要在左边的第一条腿抬起来的时候向左走就可以到达能够攻击到BOSS的地方，BOSS坐在里面的时候就直接用默认武器打，当BOSS坐在外面的时候就用必杀攻击猛K。当BOSS血剩90左右的时候就会一直不停的滚动攻击，玩家切换到爆炸火球在BOSS头部冲下的时候开枪，当必杀可以用的时候就用必杀吧，如果在打BOSS之前必杀攒够了的话打它很轻松。此关的通过时间应该在5分钟内。

关卡MOON5：刚开始出来后利用默认武器快速消灭敌兵，到达地面后配合身体攻击前进，需要注意的地方就是地面上的火焰喷射器，在简单难度下玩家可以直接走过去，普通难度下也可以看准机会下A过去，但是在hard里只能用枪打碎没有直接躲避的方法。用爆炸火球消灭有血机器兵后进入飞行关卡。很简单的关卡难度上没法和MOON2中的飞行关卡比，跟着箭头移动就是最快的通过方法。

打法与MOON1中的一样没什么需要注意的地方，推荐武器则是默认枪＋跟踪射线。 此关通过应该7分钟左右。

最终关G－ARC：BOSS战关卡，我最喜欢玩的一关。BOSS一共有4个，分别是红色三人组、桔黄、黑和绿。

三人组：三人组其中最讨厌的就是飞在空中的女人，他们一出现后马上在正中间的斜坡下使用默认枪的必杀快速将拿枪的那个人消灭，接着站在中间躲避女人发出的雷射同时快速地将她PASS，扔炸弹的那个不用管因为炸弹还没落下来之前就已经让咱们变成补血道具了。

桔黄：这次不能再让他跳飞机了，切换成跟踪射线后开始跟他躲着玩，他在上面咱们就在下面，他在下面咱们就马上跳到横栏上，只要反应快就能快速地杀掉他。

博士：打他用身体攻击下血能比较多，其次需要注意的地方就是当他身上开始闪红光的时候，他所出现的位置就是绿色激光出现的位置，看准了很好躲。

绿：999血看似恐怖其实不然，在它还没变身的时候就可以用必杀将血打至900滴左右，剩下的就是几个变身了。还有一种就是利用BUG达成最速KO他，这里要求玩家一定要跟上绿的移动速度，在绿变身之前会呈扇形扔出手里剑，此时玩家站在他身边靠后的位置就可以躲过随后马上用枪必杀攻击或者使用上＋A，打倒他之后他会快速地移动到另外一边马上用枪攻击他，他又会回来如此反复轻松搞定。

最终BOSS破坏神水晶：超简单的一关，快速打法就是在红色水晶落地攻击后马上跳到其后方用必杀K，当他飞上去的时候多用跟踪射线，有必杀就都用吧，没什么好留的了。此关通关时间大约在10分钟内。



马智远 边角栏回归了？似乎消失很久了。但还是不错，DSL的加我QQ
读者资料 男，13岁，贵州省贵阳市乌当区心怡小区A－2 502，550018，QQ：692501522

马里奥对大金刚

	任天堂	ACT	2006.09.25
	5040日元	1人	512MB

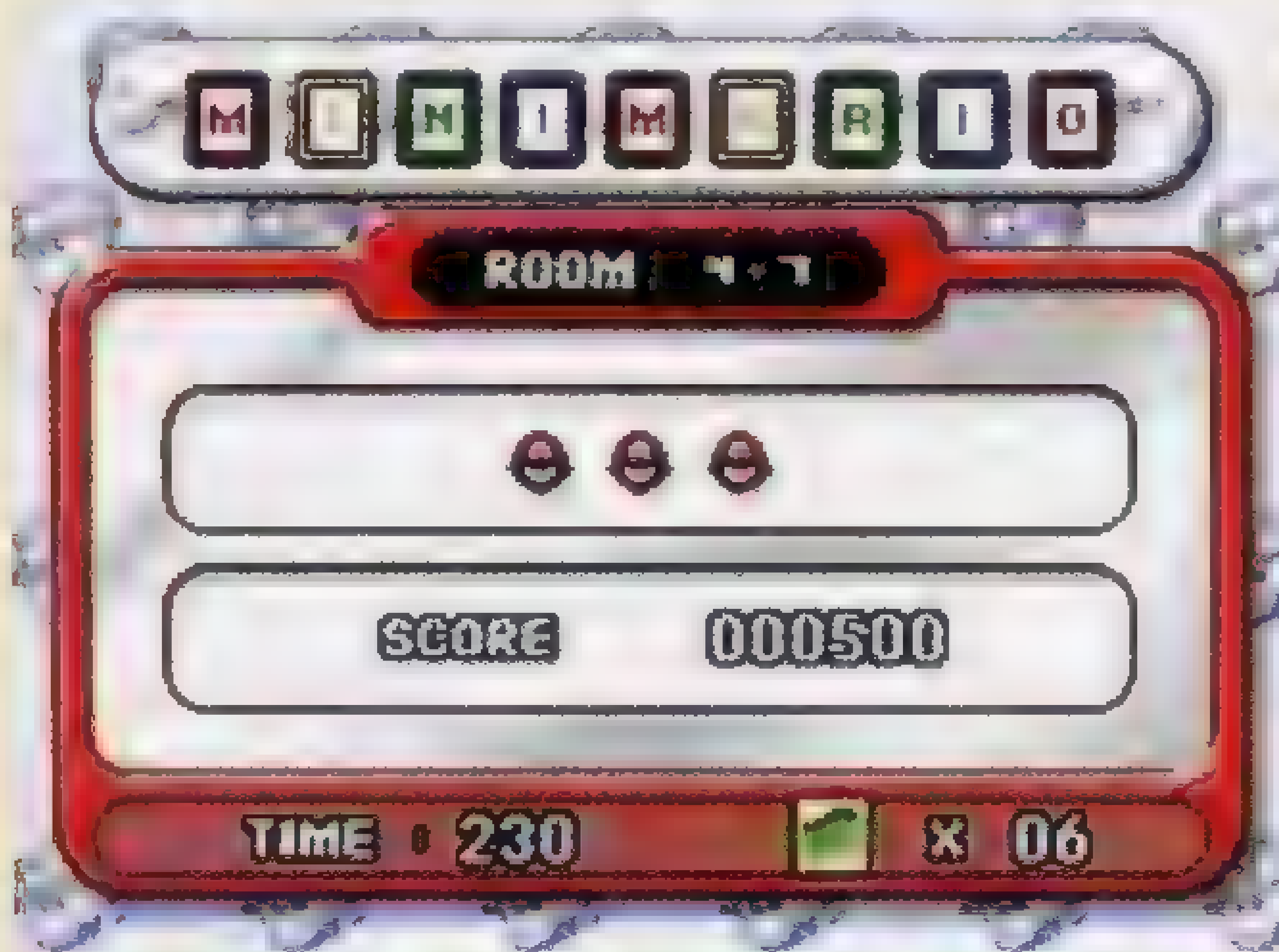


马里奥和大金刚自从诞生以来为任天堂聚集了相当的人气和财富，由此衍生出来的作品类型也是数不胜数。《马里奥VS大金刚2 迷你大行进》是该系列的续作，一经发售便获得了相当高的评价，下面本小编就来说一说自己与本作的“故事”。

本作的操作相当简单，一根触摸笔便可以完成所有的动作。但是不要被简单的操作蒙骗了，关卡中需要动脑的地方真的不少，而且如何让数个迷你马里奥全部平安无事的过关也没那么容易。如果你想快速过关或是吃掉所有金币就更难了，这款游戏充分地体现了老任作品的精髓—看似简单，实则N难啊！下面先为大家介绍一下本作的操作。

点击静止的迷你马里奥为开始移动，移动方向为面朝的方向。点住移动的迷你马里奥向反方向滑动就可以改变方向，点住迷你马里奥(移动静止的皆可）向上滑为跳跃。

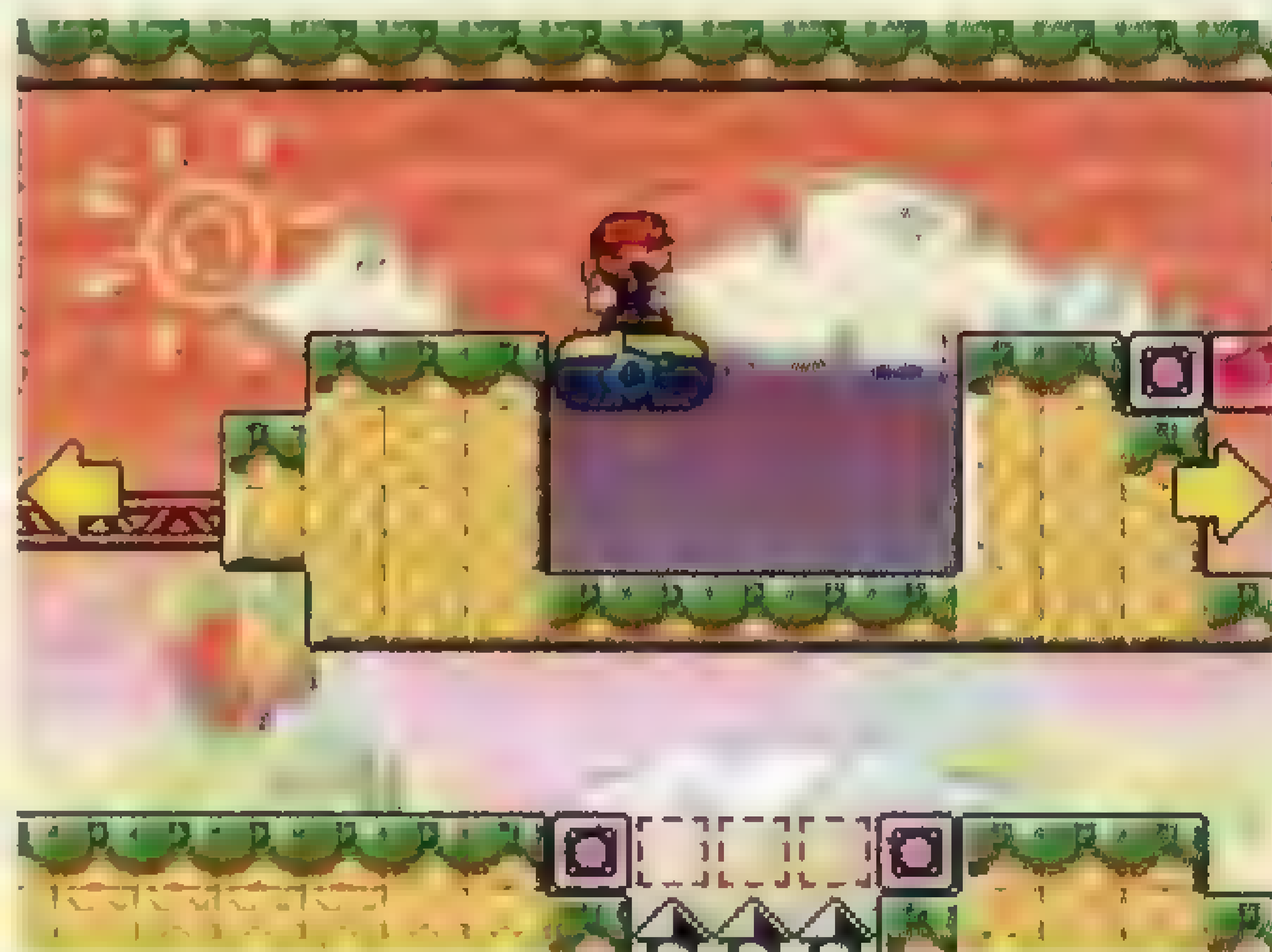
简单吧，但是关卡中可有无数的机关与敌人在等着你！



机关

关卡中有很多的水管，有时候这些水管会阻挡你的去路。怎么办呢？别着急，在关卡中会有很多的按钮，让迷你马里奥跳上去就可以开启前进的道路了。说的简单，但实际上很多时候都需要几个迷你马里奥进行配合，水管分为红、黄、蓝三种，启动一根水管的同时其他水管也会启动，有的开启有的关闭，如何合理地分配N个迷你马里奥的行动至关重要。在下就经常胡乱开启一通，浪费了不少时间。

除了水管之外还有一种机关—旋转杠。有时候我们需要到高处去，但是迷你马里奥的跳跃能力着实一般，怎么办呢？有些关卡中会出现横杆，两边有轴承，我们在横杆下方让迷你马里奥跳起来抓住横杆，然后向着上或下的方向快速用触摸笔滑动，这样迷你马里奥就会快速旋转起来，转到最快速时用触摸笔向上滑动，这样迷你马里奥就会弹到相当高的地方。开启机关或捡拾道具也就方便多了。



水池在本作中也会不断出现，掉下去就只有等着升仙了。不过水池上都有气筏，我们站到气筏上后再用触摸笔向着左或右滑动即可。不要觉得简单，一般水池边上都有迷你机器人在等着，有时候它们也会站在气筏上面。看准时机上去才是最保险的。

敌人

本作中的敌人都只会在固定区域内行动，甚至有些敌人的行动模式都是固定的。比如迷你大金刚。这种敌人只会在固定区域内左右移动，而且其所处地段基本上都是高台下方，所以我们可以让迷你马里奥站在高台边缘等待，待迷你大金刚移动到边缘的时候站到它的头上，这样就可以拿到一些高处的金币或是道具。

徐磊	其实我是一个地道的尤文球迷。（宫本蒂尼：你、你……）
读者资料	男，20岁，齐齐哈尔市齐齐哈尔大学自动化062班158信箱



另外一种敌人是迷你机器人。这种敌人平时会站住不动，看到迷你马里奥时便会移动过来，如果不幸碰上了就只有死路一条。不过这种迷你机器人多数时候会出现在水池边，我们只要移动到水池中的气筏上就没问题了。

死亡

碰上敌人会死不用多说，掉到水池中也会升仙。但是本作中可以导致迷你马里奥隔屁儿的情况还有一种—从高出落下。在下刚刚开始玩这款游戏的时候摔死过无数的迷你马里奥。最开始是没有想到还有这种设定，之后就是自己的失误了。比如事先没有仔细观察关卡地形，或者迷你马里奥在移动时操作失误。当迷你马里奥掉下去之后你就会听到“咔嚓”一声，就像真的机器摔坏了一样，之间迷你马里奥可怜地躺在地上挣扎，不久就会“飞走了”。当然，有些时候我们还是幸运的，从半高不高的地方掉下去后迷你马里奥会先在地上躺一会，然后还能再站起来。

BOSS

本作的主人公就是马里奥和大金刚。所以BOSS自然就是大金刚了。这家伙抢走了碧奇公主(一个库巴就够烦的了，碧奇还真是魅力无限啊!)，所以我们要用迷你马里奥将其击败。BOSS战也都是用触摸笔完成。基本上都是用迷你马里奥进行弹射来攻击大金刚。但是迷你马里奥的数量和时间都是有限的，大金刚也不会坐以待毙，天上会不断落下障碍物。看住了再发射，不浪费任何一个可以节省的资源才是BOSS战的真谛。

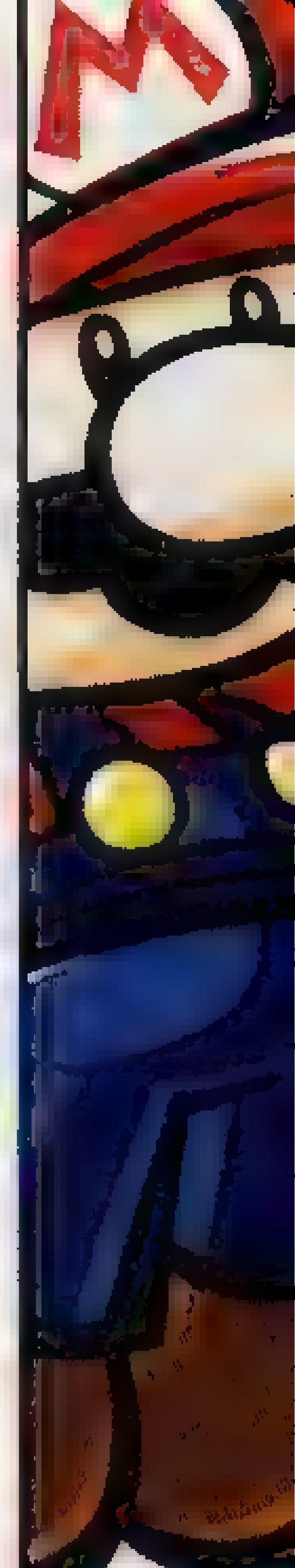
P.S

本作中的迷你马里奥除了经典的“红蓝色”之外还有一种金色迷你马里奥。这种马里奥平安过关后得到的评价都相当高，所以在攻关时尽量要保全金色迷你马里奥的性命。



得到金币的数量对关卡评价也有很大影响，尤其是大金币。但是好东西从来都不轻易入手，所以玩家想要得到金币就要故意让自己“受虐”，金币旁边都有敌人，请好好考虑是命重要还是钱重要吧。迷你马里奥平时只能躲避，不过本作中有锤子道具，迷你马里奥拿到锤子后就无敌了，一路向前冲吧，音乐都会发生改变。但是锤子是有时间限制的，到时间后就会回到原处，所以不要光想着爽。此外迷你大金刚类的敌人是不会被打死的，只能让他们躺在地上蹬腿，一会还会恢复原状。如何在有限的时间内完成任务可就要好好动动脑了。









何嘉伟	努力存钱买DS2中。（宫本蒂尼：你要攒到猴年马月啊！）
读者资料	上海市闵行区虹开路七柏三村53号501

ADVANCE WARS
DAYS OF RUIN



NDS	任天堂	2008年1月21日
	SLG	1-2人/29.99美元
高级战争 毁灭之日		512Mb

《高级战争》可以算是一款资历相当深远的老游戏品牌了，这个系列从诞生以来一直拥有死忠的玩家群体，算是任系平台上比较有影响力的作品。最开始的名字叫做《GB战争》，开发公司也是在业界始终保持中规中矩水平的Hudson，当时并没有给玩家留下很深的印象，直到GBA时代改成由《火柱之纹章》的制作小组接手续作开发，进化版的《高级战争》一经推出，就以独特的世界观和不逊色于《火纹》系列的高难度赢得了玩家的一片叫好，尤其在欧美地区更是大放异彩，之后还在NGC和Wii平台衍生出新的《军团战争》系列，虽然游戏改成了射击类型。此次的系列最新作率先推出了美版，不必多说，《高级战争》势必会刮起新一轮的热潮。



[illegible]	[illegible]	[illegible]
GB战争	GB	1991/05/21
GB战争加强版	GB	1997/06/27
GB战争2	GBC	1998/11/20
GB战争3	GBC	2001/08/30
高级战争	GBA	2001/09/09
高级战争2：黑洞崛起	GBA	2003/06/24
GB战争进化版1+2	GBA	2004/11/25
高级战争：双重打击	NDS	2005/06/23
军团战争	NGC	2005/09/19
军团战争2	Wii	2007/10/29
高级战争：毁灭之日	NDS	2008/01/21

基本操作

[illegible]	[illegible]
十字键	光标移动
A	确定/菜单
B	取消退出
X	翻页查看
Y	无用
L	单位切换
R	地图缩放
START	呼出小地图
SELECT	呼出主菜单

新增兵种介绍

摩托车：攻击力不高，防御力也很低，移动力一般。唯一有优势的地方是它也算步兵系单位（是因为步兵骑在上面暴露在外的原因么），可以占领工厂和都市等地形，相比传统的步兵和炮兵来说更适合于快速占领的打法，当然也不要冲得太猛忘记了装甲值非常脆弱的事实。造价2500G，性价比一般。

对坦克炮：这是一种非常厉害的武器，完全打破了远程系和近战系两者之间的界限。射程为1到3格，在这个范围内受到攻击的话都可以同时进行反击，而且攻击力和防御力都相当可观，站在4星级防御地形上的效果简直就像是一座移动要

塞。不过弱点也还是有的——移动后无法攻击，要是这一条不存在的话真的就等于bug兵器了（笑），造价11000G，性价比很高。

照明炮：雾战中不可或缺的一员，搭载3枚照明弹，可以在12格范围内照亮指定的区域，就连森林和暗礁中都变成可见。配合远程武器，照明炮的价值就体现出来了。它的副武器机枪应该跟侦察车的威力差不多，既然并非战斗专用型兵器也就不要指望攻击力了。造价5000G。



工作车：它真的不是工作车，除了有着和工作车一样的功能以外，还增加了制造停机坪以及码头的能力，10HP的工作车2个回合就可以造好。当然，一辆工作车只能造一个，补给以及运输的老本行还在，造价也没变，5000G。

轻型战机：这个新兵种真的有点弱，似乎只适合用来攻击直升机，对于一切装甲系的陆军伤害输出不高，而且造价要13000G，性价比不是太划算。

舰战机：航空母舰造出的小飞机，需要15000G金钱，缺点很明显，燃料只有40，残弹只有3发。但是，它的攻击十分强劲，完全可以媲美火箭炮。在离航空母舰近的情况下，先飞出去攻击一次下一个回合再飞回来的游击战安全系数非常可靠，有航空母舰在场的话推荐制造。

炮艇：这个小东西不能小看，且不说它的输送步兵能力，它携带的那唯一一颗子弹也是很厉害的，一炮下去航空母舰和战列舰可以被炸40%（未升级状态），但正因为厉害，所以才只有一颗子弹。所以，炮舰推荐在码头或造船厂附近伏击，方便回复。造价是6000G。

航空母舰：老兵种新生命，就是从这里诞生出了舰战机，需要一个回合来制造，第二个回合就可以飞出去攻击了。另外航空母舰还可以搭载2架空军单位，还可以攻击空军，但是不是像以前那样远程了，射程只有1。造价28000G。

战列舰：也是老兵种了。但是，战列舰现在可以移动后再远程攻击，而且28000G就可以制造，只要注意附近炮艇和潜水艇就可以放心杀敌了。

新增地形介绍

荒地：世界都毁灭了荒地当然不能没有。荒地可以看作是森林的削弱版，除了针对所有单位的移动限制和森林一样，论防御等级和雾战隐藏都不如森林，不过在四周都是光秃秃的关卡，在荒地上总比在平原和道路上好多了。

废墟：同样为了配合世界毁灭论而出现的地形，不错的移动限制和更好的雾战隐藏特性使其成为一个游击战最好的据点，不过其防御等级和平地一样，不适合做防守战时的据点。

海雾：和海洋一样的移动限制，防御等级却比海洋高，还带有雾战隐藏的特性，是海洋版的"废墟"，不过除了海上单位谁都无法享受它的好处。

海浪：暗礁的削弱版，移动限制和暗礁一样，但是却没有暗礁的雾战隐藏特性，在没有暗礁的时候可以选择躲在那里。

等离子区&陨石：相当于前作的管道和管道接口，有所不同的是，打破了陨石



赵赫　过年啦，吼吼。该走运的走运，该恋爱的恋爱。春节快乐。
读者资料｜男，20岁，辽宁大连甘区百合山庄屹馨南街98号1-4-3，116023

整条等离子区都会消失，而不是像管道一样仅仅炸出个缺口，打破后都变为平原地形。

火柱&雷达站：这两个都是在雾战中很有用的地形。两者都有照亮雾战时附近地区5格范围的能力，所不同的是火柱对地图上的所有作战单位都有效果，而雷达站只是对占领方产生效果。

船坞&停机坪：两者都是由工作车制造的，用来补给海军以及空军的场所。不过没有资金来源，可以建造在比较需要的地方成为中转站。船坞只能在沙滩建造，而停机坪只能在平地建造。

系统变更

本作的系统与历代前几作大致相同，通过占领都市来累积资金，利用资金生产作战单位，当消灭了敌方所有部队或占领其总部来取得胜利。具体的系统就不再赘述了，因为在剧情模式初期的每一关都会有非常醒目的提示，这里主要介绍一下相对于前作比较明显的变化：

①所有坦克对战斗直升机有更好的反击效果。

②战列舰的威力下降，不过能够在移动后进行攻击。

③巡洋舰对海上单位更有效果。

④潜水艇对战列舰和巡洋舰的攻击力更高，但对陆上单位的防御力降低。

⑤陆上单位的防御力提高，只有轰炸机才有一击必杀的威力。

⑥输送机的防御力提高，只有对空导弹、战斗机和巡洋舰能一击必杀。

⑦战斗机对轰炸机的基础伤害修正为65%(原来为100%)。

⑧对空坦克对坦克的基础伤害修正为15%(原来为25%)。

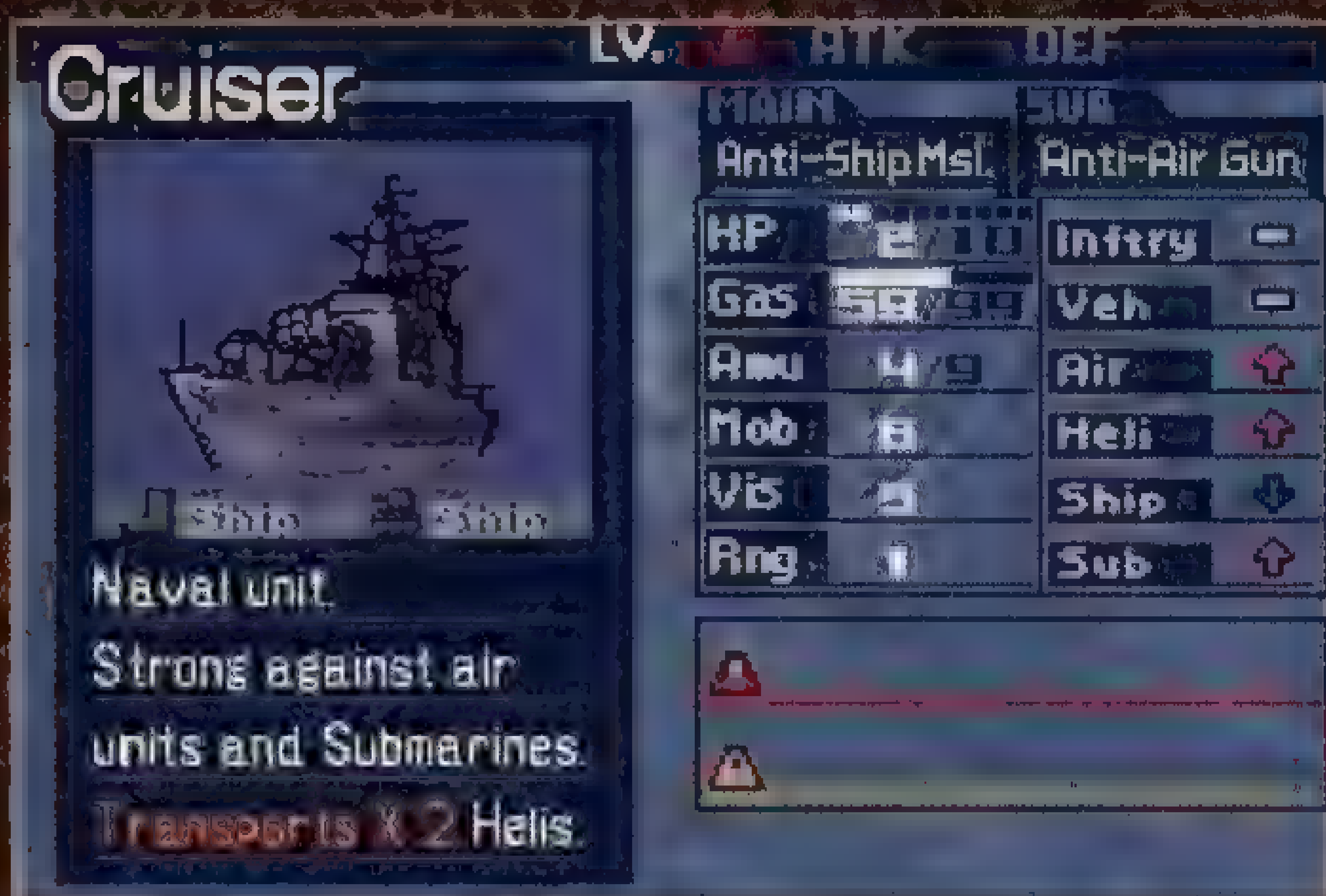
⑨炮兵对对空坦克的基础伤害修正为55%(原来为65%)。

毁灭之日的阴影笼罩在星球的上空

STAGE 01 Days of Ruin

熟悉操作的教学关卡，无任何难度。第1天要把主角乘的摩托车移动到左边两格，然后第2天发生剧情，摩托车撤退，留下坦克和侦察车各一辆。注意先让坦克攻击敌方的侦察车，因为这是敌人惟一的一个机械系单位，而摩托车作为步兵系单位几乎可以忽略掉装甲的存在。击破敌人的我方单





位会升级，攻击力和防御力都有所提高，不过每一关最多只可以升级3次（1、2级似乎攻防+5，3级似乎+7）。第3天敌方两个单位会往上走，在两个回合之内结束战斗。

STAGE 02 A Single Life

新兵器自走炮登场，射程2～3格威力强劲，弱点是无法对近战单位做出反击，因此理所当然地成为我方重点保护的对象。本关要利用到机械系单位无法进入山地形的特点，将自走炮紧紧贴在坦克的身后，这样敌来袭的敌方下一回合就会成为自走炮的狙击目标。这里顺带提一下系列历代中敌人行动的一个规律：双方单位遭遇时，敌人在HP、地形、攻击中有至少一项数值弱于我方且其它各项数值都相同的话，不会主动攻击而是会采取原地待机或者朝后撤退的行动。至于步兵

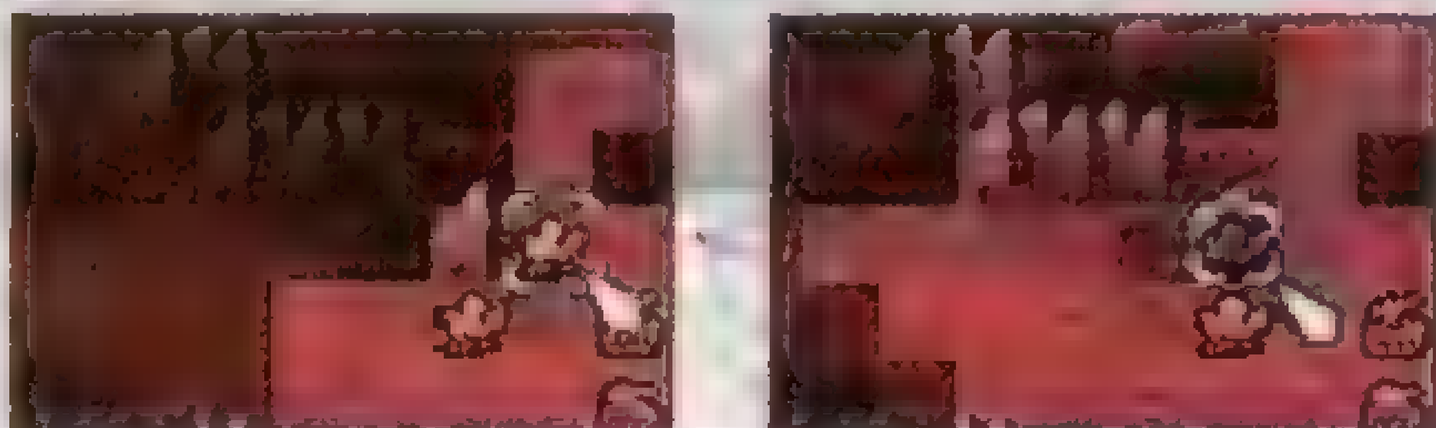
石永凯　我要为了BL而战，打败LM。（某编：部落都去BL吧，联盟最高！）
读者资料　男，18岁，上海市华山路1220弄12号110室，200052

在这一关派不上什么太大的用场，所以还是老老实实地向山坳里移动救出少女吧。

STAGE 03 Freehaven

首先两辆坦克配合两支步兵冲上去把敌方两个步兵解决，自走炮不要冲得过猛。下一回合敌方还有一辆侦察车送上门来，注意算好敌人的攻击范围后再行动，把光标移动到敌人单位的身上按B键就可以查看。只要我方确保守住山道，那么之后的敌人采取各个击破的战术就可以轻松解决。

INFANTRY/BAZOOKA VISION



Add +3 to Infantry and Bazooka units' vision by deploying them on Mountains where they gain a better view of the surrounding area.



STAGE 04 Moving On

本作第一个雾战关卡，似乎这已经成为纯SLG游戏的定律了？雾战比较麻烦，虽然实际上对我方和敌方都是完全对等的状况，谁也看不到谁，所以视野权的争夺成为决定胜负的关键因素。侦察车顾名思义就是为应对这种不利情况而准备的，另外步兵系单位也可以通过上山来增加3格的视野，不过本关都不作推荐，因为我方有更好的利器登场——照明炮，作用是能够在当前回合驱散指定区域的迷雾，所以每一回合开始时可以先用它来照亮被迷雾笼罩的地区，避免白白浪费掉其它单位的作战能力。尤其是森林地形要优先探明有无敌人的埋伏，因为藏在其中的单位只有相临那一格的视野才能看到，当然我方也可以反过来利用这一点埋伏敌人，或者把装甲脆弱损失严重的单位藏于森林内以便下一回合撤退。

STAGE 05 New Allies

本关终于可以生产单位了，因此也有了那么一点即时战略类型的感觉（－_－），从这一关开始，步兵、炮兵和摩托车首先要放下出击的思想包袱，因为工厂和都市只有步兵系单位才能占领，而占领数量的多少又直接决定我方资金的来源，并且资金也不会累积到下一关中去（不要当成在玩机战，击坠敌人后是没有资金奖励的（＝_＝）），抢占地形最好派HP为10的步兵单位过去（受一点损伤也没关系，只要不下降1就可以），这样的话两个回合就能完全占领，否则就要至少多浪费一个回合才能够占领地形，而且中途一旦离开那么之前的占领数就算浮云了，再占领得重新统计。

完全占领地形后，受损单位可以在上面进行修理，每天回复2点HP，不过修理是要消费一定资金的（真的变成即时战略类型了－_－|||），剩下的机动单位不要冲得太过于靠前，稍微往上走





一点吸引敌人即可，切忌贸然深入，尽量与敌人周旋。我方完成了工厂的占领后就可以造单位了，建议造坦克辅助周旋，把来犯的敌人都解决后稍作休整，再补充一下单位就可以杀过去了。

STAGE 06 Fear Experment

经过上一关的练习，大家应该对本作的战术思想有了初步的认识——没错，迅速占领工厂和都市是制胜的关键因素，也是进行持久消耗战的有力保障。如果你不在乎过关评价的话，敌人不会采取全军扑上的行动，而是保留两辆侦察车，步兵系单位也跟我方一样留下来占领都市，所以先集中火力优先对待他们的两辆坦克吧，估计等我方占领得差不多的时候，敌人也没剩下多少有威胁的单位了。

在围剿那两辆侦察车时请提前做好撤退的心理准备，因为全灭敌人后对方还会有强力的增援登场——两辆重坦克和一辆誓级坦克，3辆坦克勉强可以硬拼过其中的1辆重坦克，而其它单位主动攻击的话就跟蚊子叮过去一样毫发无伤。好在下一回合触发剧情，我方可以追加生产对坦克炮，



射程1至3格，远程攻击兼带直接反击。不过和自走炮同样是属于移动后不可攻击的类型。敌方似乎也没见过这种利器，会优先攻击对坦克炮，当然结果无疑是以卵击石了，只要能够量产出两辆对坦克炮就胜利在望了。

STAGE 07 Kind Of Home

本关空中单位登场，除去之前几作都有的武装直升机、战斗机和轰炸机以外，又增加了新作战单位的轻型战机，比武装直升机稍强，攻击对象为兼对空和对地。本关一上来就不必客气，我方新登场的对空导弹威力十足，能够秒杀敌人的任何一个飞行单位，而对空坦克也不遑多让，对步兵的绝对优势让其成为我方的第2大量产机体。敌人唯一有威胁的是那两架轰炸机，不要让地面部队贸然进入其攻击范围，我方直升机要是压力不大的话可以考虑过去牵制，稍微要注意一点的是本关并没有出现停机坪，所以直升机受损的话是没有办法进行修理的。敌人的火箭炮是对地不对空的类型，这时直升机就放心大胆地冲上去吧。



STAGE 08 A New Threat

本关又是很麻烦的雾战关卡，而且出现了篝火的地形——在雾中有5格视野，由于有河流的存在，开始时按照提示让两支步兵搭乘输送机到达地图顶端占领两座工厂，直升机则首先解决掉敌方埋伏在那里的步兵单位，清理干净后此处便成为我方源源不断的资金库。地图下部是此役的主战场，建议等我方单位集结成一定的规模后再冲过桥去，敌人的主力阵容就布置在桥的另一侧，同时也会通过工厂生产作战单位，所以不一次性全部消灭的话下一回合还将继续造兵，幸好敌方只有两座工厂（电脑的资金在画面上是没有显示的，意思也就是说是无限……）。至于照明炮可造可不造，篝火也可以放着不管，因为空出手来

胡启量 天天想你，天天爱你，期盼着，有一天在我手里。天天想什么，天天爱什么，当然是我最爱的小N。
读者资料 男，15岁，广东省韶关市曲江县南提二路44号，512100



的直升机完全能够起到侦察机的作用，只要避开地图最下端的对空导弹就没有多少实质性的威胁了。

STAGE 09 The Beast

这张地图中没有工厂，所以无法生产战斗单位，如果没有保护好步兵单位的话，那么胜利的唯一条件就只有将敌人全灭了。本关开始我方有一个机场，但是都市明显太少，所以两支步兵的任务就是尽可能多地占领都市，因为没有工厂，所以这两个步兵的安全相当重要。建议优先解决掉敌人的对空导弹与火箭炮，轰炸机对这些战斗单位的伤害效果显著。底下那辆工作车开到水塘右边最高处地形为平地的位置，会出现建造机场的提示，需要两个回合。交战时不要被敌人的数量所迷惑，多是由直升机组成的部队对我方的轰炸机构不成任何威胁，大可以一涌而上，只需要注意地图左下角各一台对空坦克和火箭炮即可。

STAGE 10 Almost Home

与前几关的地图相比，幅员变得更为辽阔，最上方两边是双方的飞行单位，而下方是双方的地面单位。本关双方战力在数量上相近，据点上双方初期都是一工厂一机场，但是我方通过占领还能各增加一座，平地上再造一个停机坪。然后让我方处于最前方的部队立即后撤，在中部山脉处用强大的战斗单位建立起坚固的防御线，但要小心敌人空中单位的袭击；同时量产远程兵器单位与坦克，当具备大举进攻的规模时就向地图右边推进吧。敌人的普级坦克在这一关再次出现，不过我方也有了轰炸机，强袭的效果非常不错。

STAGE 11 A Storm Brews

本关先说战术思路：炮艇和火箭炮对敌人的巡洋舰都能够造成巨大伤害，但炮艇只有一发残弹，所以要经常进行补给，可以用工作车在海岸附近建造一个船坞。首先，用运输船和炮艇将我方的步兵和重坦克输送到半岛上，步兵放在下一回合可以站到岛上都市的位置，重坦克要保证下一回合能挡住路，敌方单位再怎么过来也不要紧。另一艘运输船运送火箭炮和坦克上岸，这时先前的运输船接起剩下的一支步兵上黄色部队所在的岛进行支援。海洋方面，中间海峡的炮艇用我方的炮艇两个打一个解决，接着守株待兔。双炮艇在海峡左侧等敌人送上来被夹击吧。等把敌方的炮艇都解决以后就可以冲下去，配合着火箭炮轰沉最后一艘巡洋舰。

STAGE 12 History Of Hate

海空大战，比较难缠的一场战斗，最让人头疼的就是潜水艇了，它可以潜至水下，并能够对战列舰进行有效打击，能对其进行攻击的战斗单位只有巡洋舰和潜水艇。可这二者都不是本场的主力，这局战斗的真正主角是战列舰，可以利用战列舰射程远的特点，打击敌人的炮艇和巡洋舰，但潜水艇是战列舰的致命杀手，所以要时刻注意保持不





在潜水艇的攻击范围内。直升机对本场战斗的胜利很有帮助，但要让它们远离巡洋舰的威胁，同时派遣战斗机消灭掉敌人的轰炸机。过关后新指挥官Tasha加入。

STAGE 13 Greyfield Strikes

因为剧情被派遣到沿海作战，所以本关仍是海战。初期敌人有两码头一工厂，我方则有两工厂一码头，地图上一共有3个资源丰富的小岛，而且两个靠我方比较近，应该迅速拿下。本关首先用炮艇将步兵单位运输到小岛上占领建筑物，为后面的战斗提供补给总部，扩大我方战斗单位的行动范围，力图将敌人包围起来，同时利用战列舰与潜水艇将威胁最大的航空母舰与战列舰都打掉。盟军Greyfield会用奇怪的战斗指令让战场上的单位经常变动，而且还喜欢抢造东西(一_一)，所以进入有黄色单位小岛上的第一件事就是在要占领的地方放上单位，阻止他的捣乱计划。

随后可以建造航空母舰，并向地图西边的海岛上登陆，这样能够防御敌人的海军单位对这些地区的大举进攻。用航空母舰生产出来的舰战机对敌人总部周围的防御单位进行猛烈打击，最后将步兵单位运输到敌方总部的附近，占领即宣告获胜。过关后新指挥官Gage加入。

STAGE 14 A Hero's Farewell

首先，用步兵部队占领地图右边的都市与机场，然后将我方所有部队聚集在敌人火箭炮的射程之外，下一回合集中剿灭。当敌人调来远程攻击单位时，要适时适地地将我方战斗单位回撤。巡洋舰和潜水艇要灵活配合，重点击沉对方航空母舰和战列舰，顺序推荐是先打航空母舰，因为敌方航空母舰生产的轻型战机对我方是一个不小的威胁。

有关本关出现的陨石，重点要击碎3块：第1块是地图下部右边那块，要尽快击碎占领机场，才能生产轰炸机进行压制；第2块是中间码头下两块，让步兵过去占领码头，作用是为偷袭敌人航空母舰和战列舰的潜水艇作为补给，中期以后再量产战列舰，远程压制对方集结在上方的陆军和海军单位；最后一块是上部两块当中有激光的右面那块。



STAGE 15 Icy Retreat

这关的作战任务是要让蓝军撤退到指定地点。第一回合，坦克主动攻击下面的火箭炮，自走炮最大距离后撤，正好移动到火箭炮射程范围里。那个最左边的步兵不动，炮兵往工作车走一格；两辆摩托车下面的一辆用机枪打爆直升机，上面的先后撤进指挥范围，封住上面路就可以，不要先忙着消灭掉敌人的摩托车，因为可以挡住敌人坦克的路线。蓝军行动时，侦察车因为被自走炮挡路，会从下面路线撤（这点很重要，让它从中间撤就正好撞在敌人自走炮的枪口上了），而敌人受损严重的火箭炮会优先攻击自走炮，不必理

姜荣盛 苍天啊！我能不能上边角栏呀！难道寄信人（我）的邮编写得不对，天哪！（某编：邮编，原文如此）
读者资料｜男，16岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区三姓街九号二单元五楼二号，150001



会。接下来，自走炮撤上建筑准备轰开挡路的陨石，摩托车跟着蓝军步兵走，解决上面的敌人步兵，并且要注意堵着敌人的直升机。自走炮加上撤过来的坦克和炮兵，两回合内就能轰掉挡路的陨石。之前那个蓝军侦察车会去攻击下面的敌人步兵，很安全。敌人直升机多半会下来打自走炮或者是步兵，然后被摩托车干掉。陨石轰掉之后，自走炮、摩托车、步兵留在路口附近当炮灰堵后面冲上来的敌人坦克。让坦克和工作车加上炮兵去吸引敌方后面自走炮和两辆侦察车的火力，给蓝军侦察车开路，它自己会绕过第2排陨石去目的地。

STAGE 16 Hope Rising

本关一改前两场战斗激烈的对攻局面，节奏变得相对平稳下来，在难度方面总体来说比较轻松。首先将步兵单位隐藏到森林或是其它能够藏身的地形当中，在HP全满的状态下，用他们迅速占领工厂与机场赢得先机。第二回合难免会有1~2支小队被灭，不用太在意，可以补充步兵单位尽可能多地去占领都市、工厂与机场，把守好两个隘口，中部山脉附近的森林可以为步兵单位提供很好的屏障。推荐多量产一些远程兵器单位作为主要的火力输出，当整编好所有部队以后，再朝着敌人的总部推进。



STAGE 17 The Creeper

本关一上来先用坦克堵住最下方的隘口，远程攻击单位作后盾，在山脉处建立起坚固的防线。然后利用步兵单位占领附近的都市，以对在前线作战的单位进行有力的补给，不过要小心敌人的轰炸机，可以生产出两个对空导弹，这样敌人的轰炸机就不敢贸然前来了。地图上方也要做好防空工作，抓紧时间占领最上方的3个都市、1个工厂与2个机场，以其为据点对来犯的敌人进行回击，可以考虑在一边山麓附近放置一排火箭炮威慑敌人。下方的机场则主要用来量产轰炸机，在时机成熟时，两架轰炸机能够一次性将目标建筑物完全摧毁。虽然用1架轰炸机便能炸掉约75%左右的伤害值，但这样一来也就相应地需要消耗两个回合，而敌人会在下一回合的行动中用一些单位填补上，不让我方的轰炸机靠近进行攻击，所以在用轰炸机强袭目标建筑物前，最好能够确保其中央前部的敌人单位被清理干净。

STAGE 18 Panic in the

本关的形势一上来就很严峻不容乐观，一定要以最短路线把指挥官搭乘的作战单位迅速移动至蓝军的指令塔处，这是首先要面对的问题。然后向地图左上方移动加入到蓝军的阵营当中，在移动的同时要多加注意防御，尤其是敌人的空中单位。当指挥官到达指令塔时，红蓝两军汇合蓝军加入作战。然后用地面部队保护好对空单位，接下来就可以借助蓝军的力量清理掉敌人的空中单位与重级坦克。



李杰 最近感觉PSP没有值得玩的游戏了，于是玩起了泡泡龙，感觉不错，看来以后老游戏也要经常怀念呀！
读者资料 男，21岁，北京市大兴区林校北里15-4-401，102600

STAGE 19 Salvation

敌我双方阵营比拼速度的一关。首要目标是用步兵单位占领导弹发射井，以便对敌人的坦克与弩级坦克进行打击，消除最大的不安全隐患。即使不能一次到达目标地点的发射井，也要尽一切可能阻止敌人到达那里。移动力较低的步兵单位还是老样子先占领都市，为后期全灭敌方的残余部队提供充足的后援保障。

STAGE 20 Waylon Flies Again

本关一上来就迅速向地图的左边移动，首先占领工厂，随后占领机场。接下来要在最先占领的工厂里面不停地量产对空坦克与对空导弹，资金富余的话也可以量产火箭炮，并把这些单位依次布置在山麓边上，对敌人抢占都市的前线部队进行打击。压制结束后，将装甲厚实的弩级坦克作为我方的先行部队，从山麓两边的隘口处朝着敌人所在的中央方向推进，火箭炮紧随其后确保火力保障，这样就可以逐步占领敌方的都市令其资金来源的收入锐减，以达到降低敌人生产作战单位速度的目的，为后期的获胜做好铺垫。过关后新指挥官Waylon加入。



STAGE 21 Lin's Gambit

本关的地图没有机场，虽然地形对我方比较有利，但是敌人的海上单位不好对付，战列舰与航空母舰对我方抢滩登陆小岛以及战略推进都有很大的威胁，所以最初的主要任务就是消除这一严重的隐患。推荐以潜水艇作为主力单位压制敌人的航空母舰，一颗炮弹就可以把它击沉的哟，然后再集结火力网围攻战列舰。当基本上扫清完这些障碍后，优先去占领两座小岛上的都市、工厂与造船厂，之后就是生产出航空母舰，以达到量产舰战机进一步巩固起我方的绝对优势。战列



舰在总部附近的海岸线守候，确保安全万无一失后，输送机就可以在火力掩护下将步兵单位运输至敌人总部处，并且在下一个回合进行占领。过关后新指挥官Greyfield加入。

STAGE 22 The Great Owl

这局地图中央地区在每一天都会有飞机投放炸弹下来，所以在推进的时候要小心一点，不要被炸弹误伤了。最难缠的还是敌人空中单位的强袭，对空导弹要紧跟在近战单位的身旁，并能够保证最前方的部队在我方战斗机的射程范围内，至少每个单位周围四向的方格都可以攻击得到，这样可以有效地保护前线单位免受敌人轰炸机的洗礼。当然只要一有喘息的机会就尽可能地多去占领都市，毕竟不管是在游戏里面还是现实当中，钱都不是万能的但没有钱总是万万不能的。最后到达全力压制阶段时，地图右下方的那个工厂是必须占领的，这样就省去了总部工厂生产出单位后，进行长距离移动所造成燃料的不必要浪费了。



储安辰 PSP1000七成新卖给店家￥650，再以￥1360入手2000，如何？价格公道么？（某编：当机立断，不要犹豫）
读者资料 男，23岁，北京沙河沙阳路18号北科院招生办，102206

STAGE 23 Sacrificial Lamb

本关的难度不算高比较简单。首先利用运输船将步兵单位输送至地图左上方和右下方的两个孤岛上，在发射井处发射导弹对敌人的火箭炮进行攻击，以降低接下来我方抢滩登陆时对前线单位所造成的损伤。因为这一关没有飞机，敌人最大的威胁也就不复存在了，所以尽量让我方这边的战斗单位分散开，直到Great Owl停止继续丢下炸弹为止。当一切就绪时所有部队整编好开始登陆，可以采取声东击西的策略从大陆西边的海岸线登陆，用大部队来吸引敌人的注意力，然后用一艘运输船装载步兵单位悄然上岸，趁敌人顾不过来的时候去占领其总部。

STAGE 24 Crash Landing

在飞机的机翼上进行的战斗，我方与敌方的单位都是一一相邻的，第一回合所采取的战术策略直接决定着这场战斗的成败，所以第一轮攻击的安排很显然是非常的至关重要。建议先集中火力消灭掉敌人的高伤害输出单位，典型的代表有警级坦克和火箭炮等等。而像是侦察车和步兵单位等伤害较小的单位可以居于其次考虑。当清理干净机翼上的敌兵后，敌人还会出现3波增援的部队，请在行动结束之前做好应对的准备。这里如果能够选择好适当站位的话，在敌人增援到来后的第一个回合内都是由我方先进行攻击，那么就可以在敌人对我方造成伤害前就把其消灭掉大半，推荐将火力集中在机翼的两侧以等待敌人的增援出现。过关后新指挥官Penny加入。

STAGE 25 Lab Rats

前两个回合先不要攻击我方部队与敌人之间由陨石碎片所形成的障碍，不然会更棘手，这样做可以尽量拖住敌人



推进的速度，为我方整编部队与战略部署赢得不少的时间。当然我方单位与总部之间的陨石碎片要及时清理掉，顺势消灭掉这段路上敌人的战斗单位，并迅速占领附近的一个工厂与机场。在第三回合时我方大本营部队全部出现，立即向前方部署部队，最前沿的机场在保证没有敌人战斗机威胁的情况下，大量生产轰炸机，对敌人的警级坦克进行压制。这场战斗可能会持续很长的时间，但只要有耐心，让敌人自己过来送死，在形势差不多明朗化的时候就可以率军去占领敌人的总部。过关后新指挥官Tabitha加入。

STAGE 26 Sunrise

异常艰难的最后一关，能否过关似乎还要取决于一定程度上的人品因素。虽然敌人距离主角所在单位的集结点比较远，但还是应该尽快通过步兵单位占领工厂、机场及都市。持久消耗战的心理准备请提前做好，而且同



时要小心敌人的激光攻击，轰炸机是解决激光发射口威胁的最佳单位了。通过观察可以发现敌人的战斗单位都是从Nest两个生产口制造出来的，所以当把敌人生产口的单位消灭干净后，可以用我方的作战单位将这两个生产口堵起来封死，接下来就可以派遣轰炸机过来摧毁敌人的5个激光发射口了。通关后新指挥官Caulder加入，这些敌方势力的指挥官可以在开启的挑战关卡里面使用。



指挥官一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Tabitha	0	自身	攻击力+50、防御力+50	随机范围内单位的HP损失8
Lin	1	陆军单位	攻击力+20、防御力+20	索敌+2，可以看到隐藏的敌人
Tasha	1	空军单位	攻击力+40、防御力+20	移动力+2
Gage	2	海军单位和陆军远程单位	攻击力+20、防御力+10	远程武器射程+2
Isabella	2	全军单位	攻击力+10、防御力+10	移动力+2、远程武器射程+2
Waylon	2	空军单位	攻击力+20、防御力+30	防御力+280
Will	2	陆军近战单位	攻击力+20	移动力+2
Brenner	3	全军单位	防御力+20	HP回复3
Caulder	3	全军单位	攻击力+50、防御力+50	指挥范围内单位每天HP回复5
Greyfield	3	海军单位、水上飞机、直升机	攻击力+10、防御力+40	为单位补给燃料、弹药和材料
Penny	3	全部单位	无视天气影响	随机改变当前天气保持3天
Forsythe	5	全军单位	攻击力+10、防御力+10	无

作战兵种一览（陆军）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
步兵	1500	99	3	2	1	—	机枪	–/∞	具有占领能力,在山地视野+3
炮兵	2500	70	2	2	1	火箭筒	机枪	3/∞	具有占领能力,在山地视野+3
摩托车	2500	70	5	2	1	—	机枪	–/∞	具有占领能力
侦察车	4000	80	8	5	1	—	机枪	–/∞	视野宽广探路专用
照明炮	5000	60	5	2	1	照明弹	机枪	3/∞	能驱散指定区域的迷雾
对空坦克	7000	60	6	3	1	重机枪	—	6/–	对步兵单位也很强
坦克	7000	70	6	3	1	轻坦克炮	机枪	6/∞	初期最主要战力
重坦克	12000	50	5	2	1	重坦克炮	机枪	5/∞	坦克的强化版
弩级坦克	16000	50	4	2	1	超坦克炮	机枪	5/∞	重坦克的强化版
自走炮	6000	50	4	2	2～3	加农炮	—	6/–	移动后不可攻击
对坦克炮	11000	50	4	2	1～3	加农炮	—	6/–	移动后不可攻击
火箭炮	15000	50	5	3	3～5	火箭炮	—	5/–	移动后不可攻击
对空导弹	12000	50	5	5	3～6	对空导弹	—	5/–	移动后不可攻击
工作车	5000	99	6	1	0	—	—	–/–	用来建造临时机场或码头，具有补给能力，可携带1个步兵单位

龚衍 | 我是后娘养的是吧？我没奢望中大奖，怎么连边角栏都不让我上？！（某编：咒自己别把家人带上……）
读者资料 | 男，20岁，上海市崇明县堡镇为民路10-10室，202151

作战兵种一览（空军）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
战斗机	20000	99	9	5	1	对空导弹	—	6/–	机动性高，对空能力强
轰炸机	20000	99	7	3	1	炸弹	—	6/–	对地和海能力强
轻型战机	13000	99	8	4	1	机枪	—	9/–	既能够对空也可以对地
直升机	9000	99	6	2	1	对地导弹	机枪	6/∞	既能够对空也可以对地
输送机	5000	99	6	1	0	—	—	–/–	可携带1个步兵单位
舰战机	15000	40	7	4	1	导弹	—	3/–	由航空母舰生产

作战兵种一览（海军）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
战列舰	25000	99	5	3	3～5	加农炮	—	6/–	移动后可攻击
潜水艇	20000	70	5	4	1	鱼雷	—	6/–	具有潜水能力
巡洋舰	16000	99	6	5	1	对海导弹	对空炮	9/∞	可携带2个直升机单位
炮艇	—	99	7	2	1	对海导弹	—	1/–	可携带1个步兵单位
运输船	10000	99	5	4	0	—	—	–/–	可携带2个陆军单位
航空母舰	28000	99	5	4	1	生产	对空炮	4/∞	具有生产舰战机的能力，可携带2个空中单位

地形修正一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
平地	★☆☆☆	防御+10%	—
道路	☆☆☆☆	—	—
荒地	★★☆☆	防御+20%	—
废墟	★☆☆☆	防御+10%	雾战中隐藏地面单位
森	★★★☆	防御+30%	雾战中隐藏地面单位
山	★★★★	防御+40%	步兵和炮兵的视野+3
等离子区	☆☆☆☆	—	相当于路障，击破陨石后消除
陨石	☆☆☆☆	—	陨石间产生等离子区
火柱	☆☆☆☆	—	驱散周围5格区域的迷雾
河流	★☆☆☆	防御+10%	—
桥	☆☆☆☆	—	—
海	☆☆☆☆	—	—
海雾	★☆☆☆	防御+10%	雾战中隐藏水上单位
海浪	★★☆☆	防御+20%	减少水上单位移动力
暗礁	★★☆☆	防御+20%	雾战中隐藏水上单位
总部	★★★★	防御+40%	补给修理站，被占领即败北
都市	★★☆☆	防御+20%	补给修理站，主要资金来源
指令塔	★★★☆	防御+30%	提升范围内作战单位的能力
雷达站	★★★☆	防御+30%	驱散周围5格区域的迷雾
工厂	★★★☆	防御+30%	补给修理站，生产地面单位
临时工厂	★★★☆	防御+30%	补给修理站，地面单位专用
停机坪	★★★☆	防御+30%	补给修理站，生产空中单位
机场	★★★☆	防御+30%	补给修理站，空中单位专用
造船厂	★★★☆	防御+30%	补给修理站，生产水上单位
船坞	★★★☆	防御+30%	补给修理站，水上单位专用

杨季鹏　编辑部又新来一个小编吗？是男的还是女的？我希望是个女的！别的杂志都是阴盛阳衰但是这里看到的都是男人。
读者资料　男，17岁，安徽省滁轴市第二中学高二10班，239000，QQ：627295074

期待已久的时刻终于来到了！

WORLD SOCCER

Winning Eleven®

UBIQUITOUS EVOLUTION

2008

2008.01.24 On Sale



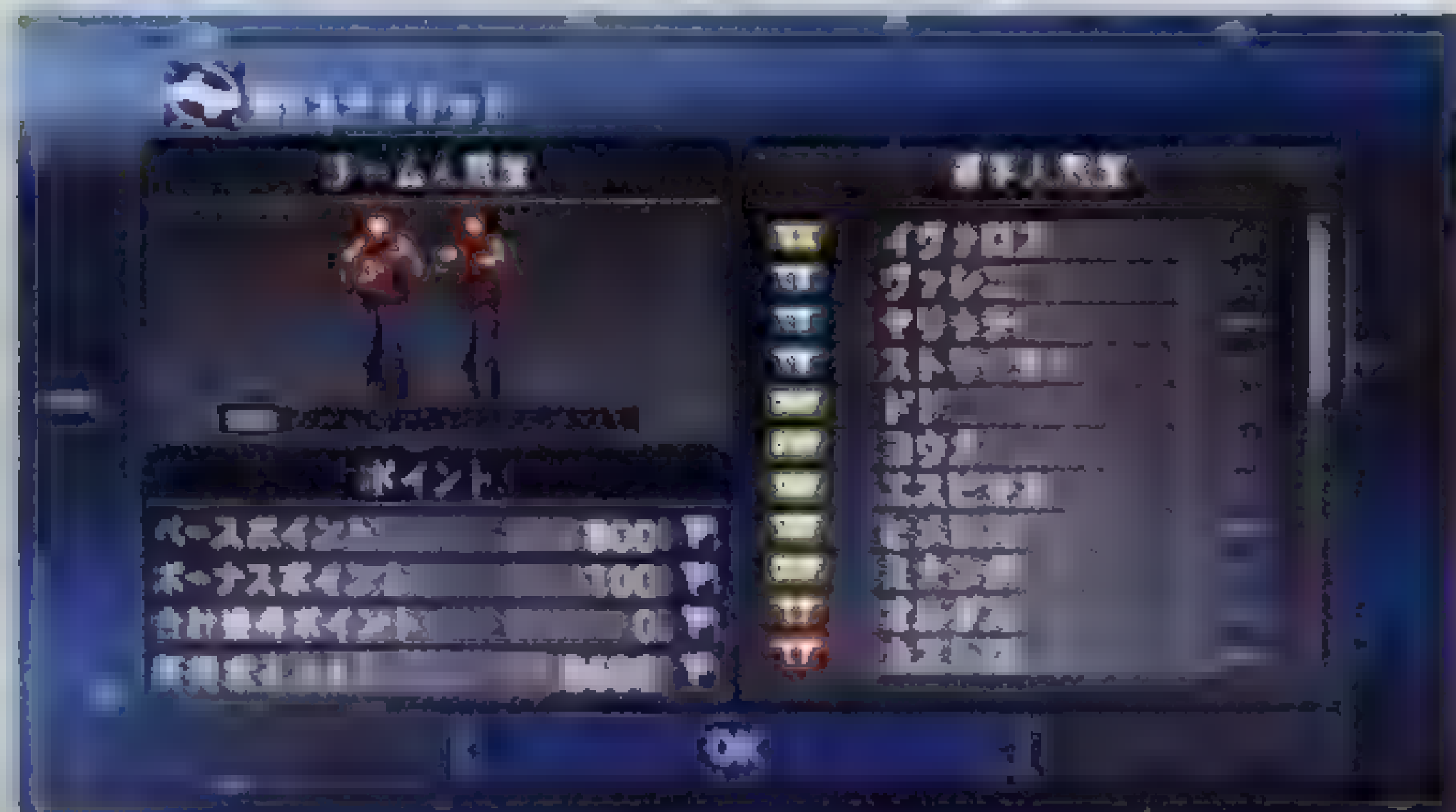
PSP	KONAMI	2008年1月24日
	SPG	1～2人/5229日元
实况足球UE2008	160Kb	



大家期待已久的《WE2008》终于来了！！虽然不如PS3、Xbox360、PC版的画面效果那么出众，但是也表现出了很多前作中没有的原创亮点。各位实况迷们，让我们一起打开PSP进入《WE2008》吧！

MASTER LEAGUE

在这个模式中玩家将作为俱乐部经理运营自己的俱乐部，买进自己喜爱的球星，在比赛结束后球员会增长属性，力求打造属于自己的超强俱乐部。《WE2008》和前作不同的是加入了“人气度”这个参数，每一场比赛的胜败和球员的表现都会影响人气度，球队的人气度高，球员在每场比赛后增长的属性就高，并且会有很多俱乐部来向你交涉想要买走你的球员，如果你想从别的俱乐部买球员也会更容易一些。



MATCH

众所周知的模式，选上自己心爱的球队和电脑切磋一局。可以调整电脑级别、比赛时间、换人次数等，官方把雨雪等天气去除了，这让季节中冬夏的差异感觉并不大。



LEAGUE

在这个模式中玩家可以选择自己喜爱的球队参加各种联赛，包括意甲联赛、英超联赛等一共6种。由于有疲劳度累积，所以玩家要根据对手强弱调整板凳球员上场，主力球员休息，当然你也可以把疲劳度累积关掉。联赛模式本来就是WE系列的一大亮点，可以说做到了基本再现各种超级联赛，喜欢足球的玩家一定不容错过哦！

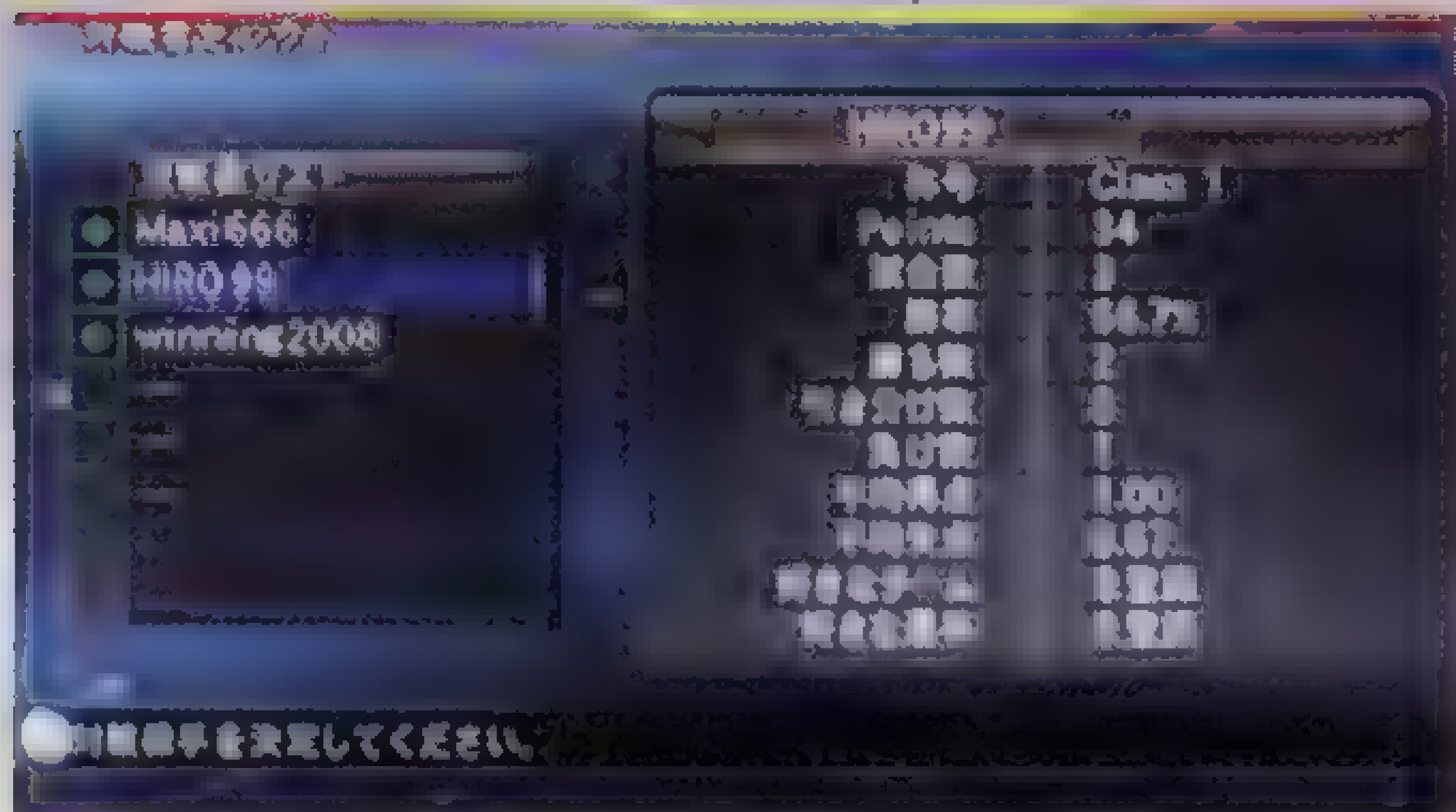
CUP

杯赛和联赛有异曲同工之妙，不同在于全部都是国家队。本作中收录了亚洲杯、欧洲杯等6种杯赛，其中还有KONAMI杯，在这个杯赛模式中玩家可以自己挑选全球强队进行比赛，就是说玩家可以打造一场世界杯比赛。而且杯赛模式带来的紧张感也是不容置疑的，因为在联赛中是看球队积分，而杯赛却不能输，要抱有每场必胜的决心，遇到踢平时就会展开紧张的点球大赛，而点球的技术性又不高，可以说是九分运气一分技术。

清官大人	卖叶儿粑！谁要拿PSP换叶儿粑？（某编：那我也去卖叶儿粑）
读者资料	男，15岁，四川省成都市龙泉驿区航天城中区12幢2单元7楼2号，610100

WIRELESS

玩家可以在任意有无线网络的地方和不认识的对手进行切磋，假如你正在某个快餐店等朋友，觉得无聊，就可以掏出PSP搜索一下网络和高手对战，现在基本上各种大家常去的快餐店都有无线网络了，真的是非常方便的机能。



TRAINING

PSP中虽然去除了教学模式，但是保留了这个练习模式，玩家在选择队伍后用首发队员进行各种配合的练习，包括任意球、角球、界外球等等，唯一不理想的就是在进攻和角球时没有后卫跟玩家争抢，任意球也只有人墙而已，所以练练直接任意还可以，进行其他练习在真实比赛中还是有很大出入的。

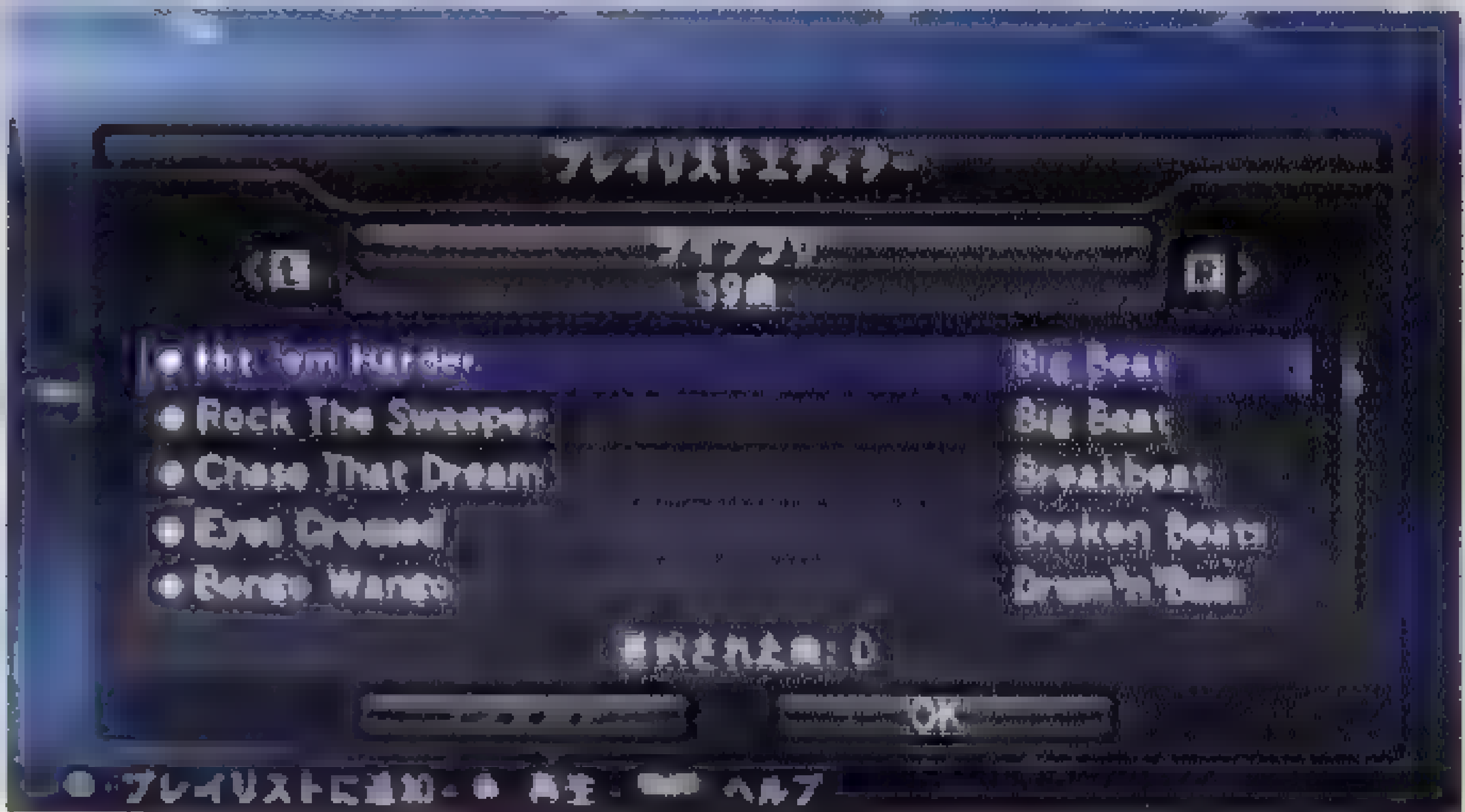
EDIT

在这里玩家可以制作自己的球队，与MASTER LEAGUE模式不同在于完全原创一支球队，球队标志、队服、队员长相、属性数值等都可以随意制作，还有球鞋的款式，真的是非常自由。如果玩家觉得游戏中某位球星的数值过高或者过低，在这里也能进行修改，还有在WE商店中买入的球员也需要在这里调入球队中才能使用。顺便一提，当和朋友对战时是不能选择自己修改过的球队的。



GALLERY

WE商店就在这里，你可以买入球员、球队、最高难度等，这些都需要消耗WE中的货币WEN来购买，每踢一场比赛就会获得50WEN，如果在杯赛或联赛中取得不错的名次也可以获得不少WEN，在WORLD TOUR(环球旅行)模式中完成关卡也能获得WEN。GALLERY中除了WE商店还有一个不得不提的新亮点就是音乐编辑，这里为你准备了多达59首风格不同的歌曲，你可以自由把他们放在不同的菜单下，比如你把歌曲A放在菜单B中，当你浏览菜单B时就会自动放歌曲A，你也可以在同一目录下多放几首，这样就会随机放歌了，不幸的是比赛中不能插入这些歌曲。



环球旅行模式

环球旅行顾名思义就是要和全世界各个强队进行比赛，但实际在这个模式中并不是能与所有强队交手，在玩家选择自己喜爱的球队后开始进行环球旅行，一共有50个任务需要玩家来完成，所以这个模式可以更直接地命名为挑战模式。在游戏的每一关前都可以修改游戏难度，但是游戏时间是不能更改的，有些任务是要求玩家的控球率和命中率，在这种任务中要随时查看过关条件，以便更顺利地过关。

ミッション1：快胜せよ	
场地	亚洲
对手	亚洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	1000WEN
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且超过对手2分或者2分以上
攻略要点	亚洲的球队都很弱,正常踢就可以了。

ミッション2：11人の战い	
场地	非洲
对手	非洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场开始，不能换人
过关条件	胜利
攻略要点	虽然只有半场时间，但是只要玩家选择了强队，正常踢就可以了。

王添一	人生之路会变，对游戏之热情不变。PSP和PG都姓P，所以支持PSP和《PG》，永远！！！
读者资料	男，17岁，合肥市第三中学高三（2）班，230001

ミッション3: オフサイドを避けろ

场地	非洲
对手	非洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且没有越位
攻略要点	只要注意别越位就可以了。

ミッション4: 残り15分の攻防

场地	非洲
对手	非洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	1000WEN
开始状况	从加时赛下半场开始
过关条件	胜利
攻略要点	时间非常短，抓紧进攻得分吧。

ミッション5: サブメンバーで試合を決めろ

场地	北中美和加勒比
对手	北中美和加勒比球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从加时赛上半场开始
过关条件	胜利，且令一名替补队员至少得1分
攻略要点	玩到这里的时候大家都会想比赛前把主力放到替补席上，比赛开始再换上来，事实证明比赛开始前对队伍进行编辑是不可行的，所以还是换上来比较强力的替补前锋踏踏实实打吧。

ミッション6: 防御に撤しろ

场地	北中美和加勒比
对手	北中美和加勒比球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场开始，领先对手1分
过关条件	胜利，且没有失分
攻略要点	注意防守，稳扎稳打不失分就可以了。

ミッション7: 攻击のバリエーションをつけろ

场地	北中美和加勒比
对手	北中美和加勒比球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	1000WEN
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且不少于两人进球
攻略要点	没什么好说的，让能得分的人多射门。

ミッション8: 个人技で突破せよ

场地	南美
对手	南美球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从加时赛上半场开始
过关条件	胜利，且依靠个人技术带球30米以上射门得分
攻略要点	本关只能靠玩家的个人技术了，选个转身速度快的球星进攻吧，千万不要习惯性的传球,时间紧任务重。

ミッション9: PK战

场地	南美
对手	南美球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从点球大战开始
过关条件	胜利
攻略要点	队员状态全部都是正常的绿色箭头，如果说攻略要点嘛……祝你好运吧!

ミッション10: 积极的に打て

场地	南美
对手	南美球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，射门次数不少于10次，且射正球门内不低于60%
攻略要点	避免远射，即使射不进也不要打飞机，多查看过关条件确认自己目前的有效射门率。

ミッション11: サイドアタック

场地	南美
对手	南美球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且下底传中至少得2分
攻略要点	不擅长下底传中的玩家可以尝试4-3-3阵型，让对手禁区里己方球员多一些，胜算也高一些。

ミッション12: 残り体力に注意

场地	南美
对手	南美球队中随机选择
比赛时间	10分钟

黄帅	天灵灵，地灵灵，耶稣保佑，佛祖保佑，中台掌机，人生就不会寂寞了。
读者资料	男，14岁，广东省佛山市禅城区榴苑五街十座408，528031，QQ815079416

ミッション12：残り体力に注意	
过关奖励	无
开始状况	从加时赛下半场开始，1分领先优势,体力20%
过关条件	胜利
攻略要点	所有队员体力都是很短的红条，但是领先对手1分，所以只要不进攻多传球，把比赛拖到结束就可以了。

ミッション13：逆转	
场地	南美
对手	巴西
比赛时间	10分钟
过关奖励	1000WEN
开始状况	从下半场开始，落后1分
过关条件	胜利
攻略要点	对手是巴西，本人觉得巴西似乎和上作相比被削弱了，不过强队毕竟是强队，稳扎稳打，不难制胜。

ミッション14：组织力で胜利せよ	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且控球率不低于60%
攻略要点	不要急于进球，多传，做到不让对手有机会控球，还要多查看过关条件，确认自己目前的控球率。

ミッション15：指挥官に从え	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始，COM教练模式
过关条件	胜利
攻略要点	不用管电脑教练做出什么，踏踏实实打自己的就行了。

ミッション16：数的不利を克服せよ	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场开始，场上少2名球员
过关条件	胜利
攻略要点	努力战斗吧，既要防守还得进球，关卡到这里开始变得艰难了。

ミッション17：调整不足	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始，所有球员的状态都是蓝色斜下箭头
过关条件	胜利
攻略要点	玩家只要选择的是强队就问题不大，还是那句话，稳扎稳打就可以了。

ミッション18：決定机を逃すな	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从加时赛上半场开始
过关条件	胜利，且射门次数在4次以下
攻略要点	不要浪费射门机会，没有把握不要射，还有射了3次门领先之后就在中场做传接练习吧，要不一有机会就会有射门的冲动。

ミッション19：速攻を決めろ	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	1000WEN
开始状况	从加时赛下半场10分钟开始
过关条件	胜利
攻略要点	一开始是对手发任意球，拿到球后迅速反击，但愿你所选择的球队擅长防守反击。

ミッション20：失点を許すな	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且不丢分
攻略要点	注意防守，得分之后就可以全力防守了，千万别失分。

ミッション21：シュート精度を意识せよ	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无

ミッション21：シュート精度を意識せよ

开始状况	从加时赛上半场开始
过关条件	胜利，射门次数不少于5次，且射正球门内不低于70%
攻略要点	本关算是ミッション10的升级版吧，时间更加短了，要求的命中也更高了，多尝试吧，总会成功的，实在不行也可以降低游戏的难度。

ミッション22：エース不在

场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始，球星不在场
过关条件	胜利
攻略要点	只是1-2名大牌缺席而已，就当他们伤病好了，要记住足球不是一个人的游戏。

ミッション23：限られたチャンスを生かせ

场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且控球率在40%以下
攻略要点	实在不知道这关的目的是什么，难道是用来练防守的吗？领先之后就要让对手多控球，还要防守对方的进攻，多查看过关条件吧，控球率不要超过40%。

ミッション24：流れの中から得点せよ

场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，利用助攻得分至少2分
攻略要点	多传球射门就可以了，还有角球也算助攻得分。

ミッション25：けがに注意

场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	1000WEN
开始状况	从上半场开始，所有球员都是黄十字轻伤。
过关条件	胜利
攻略要点	除了球员能力下降以外，更容易受重伤了，所以本关还是主要考验传接球的配合。

ミッション26：カードに気をつけろ

场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场开始，落后1分，不能换人，球员都有黄牌警告
过关条件	胜利
攻略要点	如果控制不好的话尽量不要铲人，本身就落后1分，如果再有人被罚下去就不理想了。

ミッション27：GKをかわせ

场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，将球带入球门得分
攻略要点	时间很充裕，过门将也是一种技术，可以利用假动作晃倒门将，也可以用速度过。

ミッション28：選手交代で流れを変えろ

场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场30分钟开始，可换1人
过关条件	胜利，控制替补得分
攻略要点	时间很短，一上来就换替补中厉害的球星上来吧，把球员头上的标志调成名字，这样更方便控制替补得分。还有事实证明不能在开赛前将首发队员放在替补中。

ミッション29：正確にパスをつなげ

场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且平均传球成功率不低于85%

陈炳铭	没有手机、飞机，可以，没有掌机，不行。
读者资料	男，福建厦门翔安区马巷三楼仔内4号，361101，QQ298092170

ミッション29：正確にパスをつなげ	
攻略要点	数值看似很高但其实难度并不大，领先之后来回传球就可以了，本关的目的也是为了让玩家练习有效传球。

ミッション30：ハットトリックを決めろ	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且达成帽子戏法
攻略要点	还是把球员头上的标志调成名字，先让一个人达成帽子戏法，再大开杀戒吧。

ミッション31：限られたチャンスを生かせ(2)	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	2000WEN
开始状况	从下半场开始，落后1分
过关条件	胜利，且控球率在40%以下
攻略要点	虽然只有半场，虽然落后1分，但是比赛一开始己方的控球率就是23%，这比从上半场开始比赛要好得多，因为现在是随着你的触球控球率在上涨，如果从上半场开始，一触球控球率就是100%，然后再一点一点想办法往下降，真是非常麻烦。

ミッション32：総合力で勝利せよ	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场开始
过关条件	胜利，且首发队员和替补队员至少各得1分
攻略要点	很简单，不知道有什么意义，按照过关条件做就行了。

ミッション33：残り体力に注意（2）	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场开始，不能换替补队员，体力50%

ミッション33：残り体力に注意（2）	
过关条件	胜利
攻略要点	没有什么难度，正常踢就可以了。

ミッション34：猛攻をしのげ	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场15分钟开始，领先1分
过关条件	胜利，且对手射门次数不少于10次
攻略要点	为什么要从上半场15分钟开始？奇怪的设定，要让对手射门超过10次，不明白这能锻炼什么防守能力，难道在锻炼守门员吗？我只能说大家要多试几次了。

ミッション35：ロングシュートを決めろ	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，从25m以外进行远射得分
攻略要点	在大禁区外稍远一点的地方起脚射门吧，多练习练习远射。

ミッション36：完全勝利	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，至少得3分，且不能失分，犯规次数在3次以下
攻略要点	本关只要注意别犯规就基本上没有什么大问题。

ミッション37：攻撃のバリエーションをつけろ(2)	
场地	欧洲
对手	欧洲球队中随机选择
比赛时间	10分钟
过关奖励	2000WEN
开始状况	从下半场开始
过关条件	胜利，且至少3人进球得分
攻略要点	没有什么难度，稳扎稳打就可以了。

ミッション38：流れの中から得点せよ（2）	
场地	法国

李慕骞	当然祝PG越办越好啦！另外，希望小编们能够多介绍一下PSP从前的经典游戏，我是PSP迷嘛！
读者资料	男，18岁，辽宁省锦州市锦州中学三年十三班，121000，QQ283259884

ミッション38：流れの中から得点せよ（2）

对手	法国明星队
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场15分钟开始
过关条件	胜利，利用助攻得分至少3分
攻略要点	不知道为何从上半场15分钟开始，难道只是为了让玩家一上来不能换人吗，稳扎稳打并不难。

ミッション39：大逆转

场地	荷兰
对手	荷兰明星队
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场开始，落后2分
过关条件	胜利
攻略要点	难度并不高,要有好心态,别着急,就没有什么问题了。

ミッション40：乱す中に胜利せよ

场地	英国
对手	英格兰明星队
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从下半场开始，落后1分，己方3名队员退场，对方1名球员退场，不能换人
过关条件	胜利
攻略要点	场上少了3名队员，先改阵容吧，本关确实有难度，不过还好对方也少1名队员，努力吧。

ミッション41：フェアプレー

场地	西班牙
对手	西班牙明星队
比赛时间	10分钟
过关奖励	无
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，犯规次数不超过1次
攻略要点	打法凶悍豪迈的玩家要注意收敛了，如果犯规2次只能重新开始了。

ミッション42：一员で力を出せよ

场地	意大利
对手	意大利明星队
比赛时间	10分钟
过关奖励	2000WEN
开始状况	从上半场开始，队员头上光标固定
过关条件	胜利

ミッション42：一员で力を出せよ

攻略要点	电脑一般不会传球给你，要灵活跑位，还要注意不能越位。不知道本关的目的是什么，难道就是为了练习玩家跑位？

ミッション43：圧倒的に胜利せよ

场地	阿根廷
对手	经典阿根廷队
比赛时间	10分钟
过关奖励	可以使用经典阿根廷队
开始状况	从上半场开始，所有队员都是黄色斜上箭头
过关条件	胜利，领先对手6分，且至少有3人进球
攻略要点	毕竟玩家选择的球队也不弱，况且状态也不差，有好心态就能成功。

ミッション44：レーダ无し

场地	巴西
对手	经典巴西队
比赛时间	10分钟
过关奖励	可以使用经典巴西队
开始状况	从上半场开始，小地图关闭
过关条件	胜利
攻略要点	没有小地图真是别扭，总想往下看，不明白这关想考验玩家什么，学好看小地图本身就是一种本领。

ミッション45：调整不足（2）

场地	英国
对手	经典英格兰队
比赛时间	10分钟
过关奖励	可以使用经典英格兰队
开始状况	从下半场15分钟开始，队员状态为蓝色斜下箭头
过关条件	胜利，领先对手2分
攻略要点	难度不大，就是时间有些短，不过玩家所选球队也一定是强队，问题应该不大。

ミッション46：数的不利を克服せよ（2）

场地	法国
对手	经典法国队
比赛时间	10分钟
过关奖励	可以使用经典法国队
开始状况	从下半场开始，落后2分，1名队员退场
过关条件	胜利
攻略要点	调整一下阵型全力进攻吧。

单弘	第一次买《PG》，第一次写边角，小编给点奖品吧！
读者资料	男，18岁，吉林省四平市第一高级中学3年21班，136001，QQ317292098

ミッション47：フリーキックで胜利せよ	
场地	荷兰
对手	经典荷兰队
比赛时间	10分钟
过关奖励	可以使用经典荷兰队
开始状况	从上半场30分钟开始
过关条件	胜利，至少得2分，利用角球或任意球至少得1分
攻略要点	难度不小，好不容易得到任意球位置却不理想，所以推荐大家利用下底传中骗取角球。

ミッション48：空に战斗を解决せよ	
场地	德国
对手	经典德国队
比赛时间	10分钟
过关奖励	可以使用经典德国队
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，利用头球至少得3分
攻略要点	个人感觉本关难度仅次于最后一关，把自己的高个子前锋调上来吧，加油！祝大家好运！

ミッション49：全员はゴールせよ	
场地	意大利
对手	经典意大利队
比赛时间	10分钟
过关奖励	可以使用经典意大利队，2000WEN
开始状况	从上半场开始
过关条件	胜利，且前锋、中卫、后卫、替补队员至少各得1分。
攻略要点	就是后卫得分有些困难，不过一切皆有可能，加油吧，环球旅行马上就要结束了！

ミッション50：集大成	
场地	不明
对手	世界球星队
比赛时间	10分钟
过关奖励	5000WEN，开启2周目
开始状况	从上半场开始，所有队员状态红色向上箭头
过关条件	胜利，射正球门内不低于50%，控球率不低于50%，传球成功率不低于80%，不能犯规
攻略要点	这是最后一关，不允许犯规，对手是世界球星，还好己方状态不错，实在不行就降低难度吧，因为真的太难了……

游戏心得

本人不敢自称实况高手，但也算是fans之一，在经过N长时间的等待后终于迎来了PSP版《WE2008》，在满怀期待地进入游戏后，感觉画面的长进并不大（谁让自己只有掌机呢）；操作手感变化也不大，玩过之后发现官方确实进行了一些BUG的修正，比如在选择球队进入战术调整菜单后不能后退，现在按×键就可以退出了；还有守门员脱手后球会飞得很高，当守门员站起来时就把球没收了，现在球下落后守门员再次脱手的几率调高了；再有用鲁尼等大力型球员从球门侧面射门，球打在边网上弹出，裁判鸣哨，得分（汗，以前本人亲身遇到的BUG）。不过新BUG接踵而来，高难度电脑后卫回传守门员，守门员没有反应，球进了；还有当球停在门柱旁时，守门员扑过去会卡在门柱上，不停地站起倒地站起倒地。不过既然是人造的就没有完美的，所以本人遇到这些情况也是会心一笑地接受了。

本作中吊门力度和前作稍有出入，感觉比前作更容易进吊射了，守门员很爱出击，吊射时只要力度适中就可以了。PSP版还删除了很多家用机中的新操作，罚任意球时防守方可以任意选择人墙人数，进攻方可以让队员向假传球路线跑动，这些操作都不能在PSP上执行，而且本作和前作一样，比赛中依然没有解说，进球后会出来一两句英文。

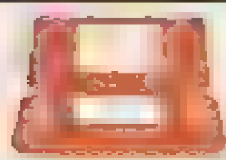
环球旅行模式中有些关卡过于变态，想要通关还真不是一朝一夕就能做到的，二周目和一周目中的关卡区别不大，只是难度更加变态，有些关卡本小编觉得存在意义并不大，甚至怀疑是制作小组为了凑齐50个任务而加入的，奉劝大家不要跟某个垃圾任务较劲，游戏的主要目的还是娱乐，和朋友一起联机对战吧！



沈文斌	让我中个PSP吧。OK？翔武：好的，拿去吧！（某编：看你的字有一种要摔倒的感觉）
读者资料	男，14岁，上海市嘉定区南翔镇虹翔公寓3号501，201802，QQ381743827

ゲームセンターCX 有野の挑戦状

NDS	Bandai Namco Games	2007.11.15
	ETC	1人/5040日元
游戏中心CX 有野的挑战状	容量未知	



各种偏方收录!

在《拉力之王》中，使用加速的方法很容易撞在墙上，这时回到赛道就可以再次加速了。



回到过去的年代品味游戏
面对有野课长提出的挑战
你能不能成为掌上的铁人?

游戏全秘技大公开



没有游戏攻略吗?那就公布秘技吧!

有野科长公认

还记得那篇《掌上的铁人》吗?由各种类型与风格的小游戏组成的《有野的挑战状》，里面也包含着如同FC时期一般丰富的秘技。这一期我们就将游戏中所有的秘技全部公开！需要注意的是，下面刊登的秘技栏中红色文字表示的秘技在“やりこみ”模式中是不能使用的，这点一定要注意。

什么！你不知道！
游戏可以这样玩的?
试试这些秘技吧!

机械忍者哈古曼（からくり忍者ハグルマン）

公主的样子变成了有野课长?

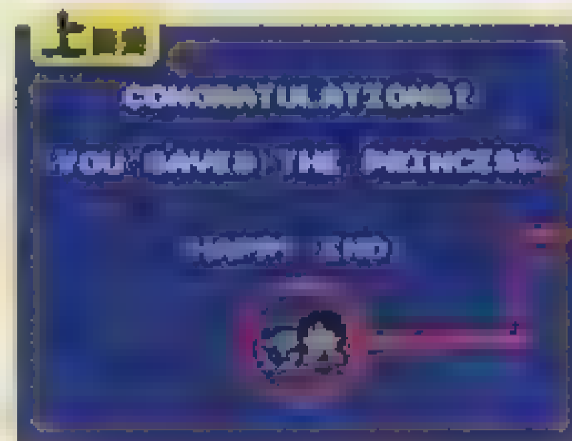
把游戏中包括隐藏关在内的全部16关CLEAR，每关的CLEAR时间在5秒以下时，在结局中，原本会和主人公团聚的美丽的公主，居然会变成有野课长的样子！



→在一般的结局画面中，主人公和公主再会时的场景。

平时的公主

通常时



→满足了上述条件通关时，公主的面容就会变成有野课长的样子。看上去真的是好那什么啊……

变成了科长

秘技

秘技	实现方法
体力回复	按照ハ→ロ→イ→ト→ヘ→ホ→ニ的顺序进入机械门，只要进入其中三个就可以回复体力。
接关	在GAME OVER时同时按“←+START”就可以接关。
提升道具全满	在游戏暂停时输入“↓→↑←BBBBAAAA”，听到效果音之后就会取得所有提升道具。
隐藏角色出现	在偶数关用手里剑连续打中8发之后就会出现隐藏角色。2面：王子(6000分)；4面：王妃(8000分)；6面：国王(8000分)；8面：有野课长(1UP)。本秘技在2代也有效。
得到全部卷轴	在游戏暂停时输入“↑→↓←AAAABBBB”，听到效果音之后就会取得所有卷轴。
画面内的门变成同色	按照イ→ロ→ハ→ニ→ホ→ヘ→ト的顺序进入机械门，只要进入其中三个就可以使所有门变成同一颜色。

葛建超 如果小编有精力的话可以建个QQ群，方便读者和玩家们交流。
读者资料 男，18岁，江苏徐州XX学院,电话机密，邮政编码自己去查。（猴子：没这么写的……）





机械忍者哈古曼2
（からくり忍者ハグルマン2）

公主的样子变成了有野课长？

←这次变身的不是公主，而是游戏的主角。有野课长的形象真是很搞笑啊。

和前作一样，把游戏中包括隐藏关在内的全部17关CLEAR，每关的CLEAR时间在5秒以下时，在结局中登场的主人公就会变成有野课长的样子。

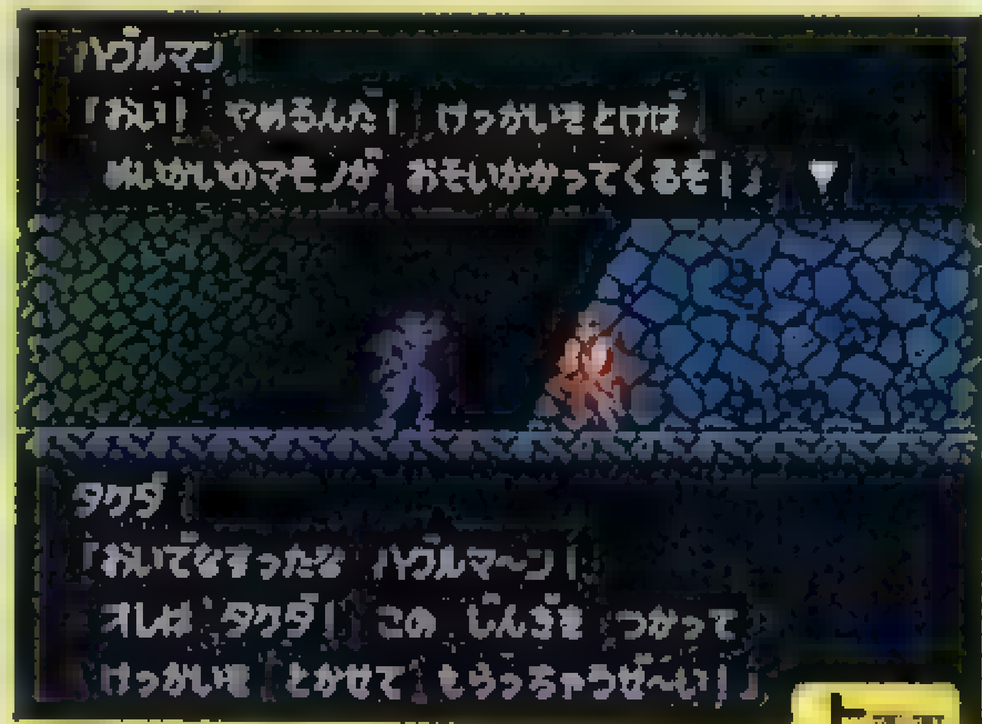
秘技	实现方法
得到全部卷轴	在游戏暂停时输入“↓↑↓↑AABB”，听到效果音之后就会取得3个卷轴。
	在游戏开始后的DEMO画面中按住“左上+AB”，听到效果音之后时间的显示就会变成“∞”。
选关	在游戏标题画面按住A，输入“↑↑→→↓←←”，画面右上角出现FLOOR的显示，就可以选关了。
提升道具全满	在游戏暂停时输入“↑↓↑↓BBAA”，听到效果音之后就会取得所有提升道具。

机械忍者哈古曼3
（からくり忍者ハグルマン3）

和前两作模仿NAMCO的“忍者君”的风格不同，这次的3代玩家们想起了TECMO的《忍者龙剑传》。这个游戏的难度很高，一般玩家还真不适应。但是使用了下面的秘技之后，就算是菜鸟也可以通关了。

就算是超难模式也可以轻松应付！

→使用秘技之后，就很容易实现全挑战状达成了。



秘技	实现方法
生命数99	在游戏中暂停，输入“ABAB←→←→”，生命就变成99。
所持零件数9999	在游戏中暂停，输入“BABA→←→←”，所持零件数就变成9999。
直接进行BOSS战	在游戏中暂停，输入“BBAA←←→→”，就可以直接传送到BOSS战之前。

拉力之王&拉力之王SP
（RALLY KING & SP）

这个游戏模仿的是NAMCO和任天堂的FC赛车游戏。使用了秘技之后可以使自车无敌。另外在每一关里都有隐藏的动物头像，吃掉之后可以得到1万分。但是，这些头像都在哪里呢？

各个关卡里隐藏的角色

STAGE1 熊猫



↑过了第4个桥之后，走小路可以看到隐藏的熊猫。



STAGE2 考拉熊

↑在出现分歧的地方，如果选择了右边的路，就可以找到考拉了。

STAGE3 大象



↑在出现三角分歧道路的地方，走斜路就可以在细道右边发现大象。



STAGE4 长颈鹿

↑在接近终点的地方，在路的左边一侧会出现长颈鹿的头像。

秘技	实现方法
无敌	在标题画面按住左上，再按SELECT键，车子变成绿色，在游戏时处于无敌状态。
敌方车辆消失	在标题画面按住右下，再按SELECT键，对手的车子都会消失，轻松获得冠军。
选关	在标题画面输入ABAB，之后同时按“↑+SELECT”可以进入第2关，按“←+SELECT”可以进入第3关，按“→+SELECT”可以进入第4关。

赵恒申	杂志有改变，但是还不够，加油吧。
读者资料	男，20岁，哈尔滨市道外区东莱街北兴教育园区b1栋1单元401，150026

宇宙之门（COSMIC GATE）

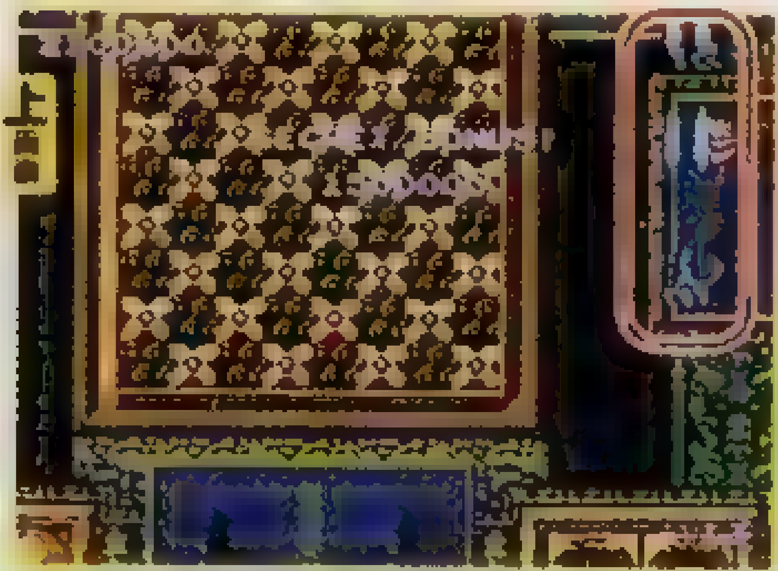
在最终一关里还有隐藏关卡？

本来游戏一共有64关，打通之后就CLEAR了。但是在HARD难度下，在第64关会出现传送门，从这里穿越的话，就可以进入一个完全不同的关卡。这里的一切都很诡异，似乎是游戏开发时留下的BUG造成的？



←终章进入传送之门的话就可以进入隐藏关。

秘技	实现方法
得分上升	先把BOSS身边的小兵干掉，再干掉BOSS，就会得到更多的分数。
1UP出现	在陨石地带击破大陨石时，有1/64的概率得到1UP。
火力上升	游戏暂停之后输入“上上AABB”，出现效果音之后武器威力上升。
超级传送	有的敌人在出现瞬间会闪出白光，这时消灭它就可。以出现传送之门，连射该门可以前进12关。
接关	在GAME OVER的时候，按住“←+START”即可接关。
HARD模式	在标题画面输入“↓↓BBAA”就可以进入高难度模式。
特殊得分	在陨石地带击破一个大陨石可以得到15000分。
传送至最终关	在第一关不打敌人，连放64次空枪之后，就会出现传送之门到最后一关。



星际王子（STAR PRINCE）

史上最高（？）的得分！

号称射击游戏历史上最高的得分——150万（不知道有野课长玩过GIGA WINGS没有？），这个秘技还真是不得了啊。入手条件就是每一关的中BOSS都在12秒之内打倒，在STAGE4终盘的特定场所射击，得到的道具可以加150万分。

秘技	实现方法
关于PRINCE文字	将各关隐藏的PRINCE文字全部打出来，可以得到翻倍的分数。最多可以得到4万分以上。
道具加分	装备升级道具之后，再吃一个同样的道具就可以加分。
道具破坏	将升级道具用子弹破坏，画面内的敌人和敌人的子弹全部被消灭，获得分数。
连续破坏	在3秒内连续破坏8个特定地面目标，可以得到1000分。
合体敌人破坏	将特定的合体敌人破坏之后，可以得到3万分。
1UP西红柿	在游戏的每一关都有隐藏的西红柿，打出来吃掉之后可以得到1UP。
接关	在GAME OVER时同时按“←+START”就可以接关。
无敌秘技	在游戏标题画面按住↑，输入“AAA”，再按住↓，输入“BBB”进入游戏之后就保持无敌状态。

守护神历险（ガディアクエスト）

隐藏的守护神与宝物

游戏里最强的守护神是由游戏魔王——有野变成的。只要将其打败就可以得到宝贵的装备。但是这家伙的实力也不是一般人能够对付的，在低等级碰到他的时候只有被秒杀的份儿，想收集装备的话还得先练级才行。



←号称“游戏的守护者”的大魔王，必须有超强的实力才能将其打败。

秘技或道具	获得地点或 方法	
突然出现STAFF画面	“おうけのほこら”外侧左上方隐藏的台阶	进入后与老人对话
かちょうのぼうし	从“さいはてのむら”出发向南2步、向东21步 调查。	打倒“ゲームのしゅごしゃ”之后获得
かちょうのたて	从“おうけのほこら”出发向南1步、向西1步	同上
かちょうのつるぎ	从“さいはてのむら”西边的树那里向南6步、向西3步	同上
かちょうのつなぎ	从“ヘブンスタワー”西南的树那里向北1步、向西2步	同上
おぼろのかぶと	从“おうけのほこら”出发向北1步、向东1步	同上
おぼろのたて	从“ヘブンスタワー”西南的树那里向南1步、向东2步	同上
おぼろのつるぎ	从“さいはてのむら”西边的树那里向北6步、向东3步	同上
おぼろのよろい	从“さいはてのむら”出发向北2步、向西21步	同上
アシュラのかたな	在大地图左上调查“ヘブンスタワー”西南的某棵树	同上
ハリセン	在大地图左上调查“さいはてのむら”西边的某棵树	同上

判心：与其在DVD里加动画，不如加入多点汉化游戏。

读者资料：男，18岁，吉林省吉林市昌邑区江城中学高三5班，13944211482

2008 潮流最前线·全种类外套极强穿搭·限定样式超 COOL 球鞋登场·THRASHER 第二弹

SO COOL

No.28
FEB 2008
2

SoCooL
本月独家奖品
至潮派送!



AVIA e-Royal

The Spring Festival · Valentine Traditions Fashion

'08春情潮动力

品牌情人节专属产品•春季新品介绍•KAPPA•LEVI'S•TOUGH•NIKE•CONVERSE•LI-NING•DADA...

[春节+情人节]购物极限指南

全国上市热卖中!!

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

马里奥聚会DS

开启小游戏模式的各个项目

在故事模式和聚会模式中，只要出现过一次的小游戏都会被收录在小游戏模式里，可以随时找出来玩，但是最初每个项目都处于未开启状态，下面将介绍开启条件。

フリープレイ：规则是选择喜欢的小游戏，并且只玩一次，无论在哪个模式里玩过一个小游戏，都可以开启本项目，但本项目中出现的小游戏都是在其它模式中成功完成过的。

かちぬきバトル：在“vs4”“1vs3”“2vs2”的小游戏中，各自玩过4种以上时开启本项目，但是金币获得条件为BONUS的小游戏不计入总数，规则是先设定小游戏的胜利次数，最先达到这个数字的人取得最后胜利。

バトルカップ：在“vs4”“バトル”的小游戏中，总计玩过5种以上时开启本项目，但是金币获得条件为BONUS的小游戏同样不计入总数，规则是依次玩5个游戏，取胜次数最多的角色取得最后胜利。

スコアアタック：以下10种小游戏，各玩过一次后开启本项目，规则是连续玩这10种游戏，将每个游戏的成绩折算成相应分数，最后计算总分。

小游戏列表一览	
ゴムボートレース	たたいてペンシル
ペダルでカートレース	どかしてはっぱレース
てすりでジャンプ	クルクルさくらんぼ
ぴょんぴょんレース	ぱたぱたバッタン
ゆらゆらハンガ-	すれすれストップ

ボスタイムアタック：故事模式通关后开启本项目，规则是连续挑战故事模式中的5个BOSS，挑战打败它们花费的总时间纪录，本项目是单人游戏专用的。

ミニゲームブリッジ：“すれすれストップ”“よけろ！クリボーシュート”“ピッタリのつかれ”“ふーふーどうかせん”“かさねてチップタワー”以上5个游戏各玩过一次之后开启本项目，规则是摆放桥的部件，搭出通往中央火箭的道路。

地图道具名称	出现条件
かだんのハナセット	玩过食人花的花园
ちいさいうえきばち	在食人花的花园中获得优胜
きのブロック	在けして☆さんかく中取得40000点以上
ながいうえきばちA	在スコアアタック中取得优胜
ながいうえきばちB	在かちぬきバトル中取得优胜
ながいうえきばちC	在ミニゲ-ムブリッジ中取得优胜
せいちょうのはやいツル	在バトルカップ中取得优胜
ドッスンのレンガ	在ドッスンパズル中取得500点以上
ハナチャンのジョウロ	在食人花的花园中3次取得优胜
ハエとりぐさ	得到ハナチャンフレンドのエムブレム后，在食人花的花园中获得优胜
コインをだすつぼみ	在食人花的花园中停留在コインをだすつぼみ事件格上3次
ワップのハナ	在食人花的花园中3次走到ワ-プのハナ上
さんしょくのハナ	在食人花的花园中走到さんそくのハナ事件格上并2次获得30枚金币
パックンフラワ-のはち	得到パックンフラワ-ライバルのエムブレム后，在食人花的花园中取得优胜
ゆかのうえのがくふ	玩过蘑菇仔的音乐室
むずかしいハンドベル	在蘑菇仔的音乐室中取得优胜
あなのあいたドラム	在つくって☆さんかく中取得40000点以上
かんどうのトランペット	在バトルカップ中2次取得优胜
がくふだい	在かちぬきバトル中2次取得优胜
いいバイオリンケ-ス	在蘑菇仔的音乐室中3次取得优胜

然然然	上天曾经给
读者资料	男，15，

地图道具名称	出现条件
くろいがっきケース	在スコアアタック中2次取得优胜
4つのはこ	在ミニゲームブリッジ中2次取得优胜
こわれたバイオリン	在蘑菇仔的音乐室中停留在こわれたバイオリン事件格上2次
げんきなホーン	在蘑菇仔的音乐室中停留在げんきなホーン上3次
じょうぶなティンパニー	得到ハンマーブロスライバルのエムブレム后，在蘑菇仔的音乐室中取得优胜
テーブル	在ボムへいパズル中获得1500点以上
ふしぎなメトロノーム	在蘑菇仔的音乐室中停留在ふじぎなメトロノーム事件格上3次
オンプ	得到キノピコフレンドのエムブレム后，在蘑菇仔的音乐室中取得优胜
あおいはな	玩过大金刚的石像
ピンクのキノコ	在大金刚的石像中取得优胜
むらさきのハナ	在スコアアタック中3次取得优胜
DKなかせのツタ	在かちぬきバトル中3次取得优胜
みどりのキノコ	得到ディディコングフレンドのエムブレム后，在大金刚的石像中取得优胜
タルのカンバン	在大金刚的石像中停留在タルのかんばん上3次
おおきなはっぱ	在バトルカップ中3次取得优胜
いれかわりロップ	在ミニゲームブリッジ中3次取得优胜
さんしょくのツタ	在ピースをうばえ！中获得50000点以上
ハチのす	在大金刚的石像中3次取得优胜
イジワルなタル	在大金刚的石像中被木桶碾过10次
バナナのかわ	得到ドンキーコングフレンドのエムブレム后，在大金刚的石像中取得优胜
カロンのかんおけ	得到カロンライバルのエムブレム后，在大金刚的石像中取得优胜
ドンキーゴングのせきぞう	在大金刚的石像中获得50个以上五星通关
カメックのペン	玩过卡梅克的图书馆
カメックのインク	在卡梅克的图书馆中取得优胜
カメックのピン	在つなげてブロック中获得500点以上
カメックのとけい	在かちぬきバトル中4次取得优胜
カメックのぼうえんきょう	在ミニゲームブリッジ中4次取得优胜
カメックのほんだな	在バトルカップ中4次取得优胜
カメックのしゃしんたて	在卡梅克的图书馆中停留在カメックのしゃしんたて事件格上3次
カメックのワップぼん	在卡梅克的图书馆中停留在カメックのワップほん事件格上5次
カメックのドミノぼん	在スコアアタック中4次取得优胜
カメックのてんきゅうぎ	得到カメックライバルのエムブレム后，在卡梅克的图书馆中取得优胜
たからばこ	在卡梅克的图书馆中3次取得优胜
カメックのたからばこ	在卡梅克的图书馆中3次打开错误的宝箱
カメックのすいしょう	在卡梅克的图书馆中2次走到カメックのすいしょう
ノコじいのほん	得到ノコノコフレンドのエムブレム后，在卡梅克的图书馆中取得优胜
こうらがたバンパー	在库巴的弹珠台中3次停留在事件格上并被弹飞
クッパのかんばん	在かいてんパズル中获得1000点以上
トゲこうらのバンパー	玩过库巴的弹珠台
スポットライト	在库巴的弹珠台中取得优胜
みぎがわのフリッパー	在かちぬきバトル中5次取得优胜
ひだりがわのフリッパー	在库巴的弹珠台中3次飞到フリッパー事件格上
フリッパーストッパー	在库巴的弹珠台中3次取得优胜
プランジャー	在バトルカップ中5次取得优胜
あおいタワー	在スコアアタック中5次取得优胜
たいほう	在库巴的弹珠台中3次飞到大炮事件格上
がつぽりルーレット	在库巴的弹珠台中，在がっぽりルーレット事件中获得500枚以上的金币
スロットマシンのかざり	在ミニゲームブリッジ中5次取得优胜
スロットマシン	在库巴的弹珠台中获得500枚以上的金币通关
クッパゾーン	得到クッパライバルのエムブレム后，在库巴的弹珠台中取得优胜
キノピコのふんすい	得到ドンキーコングの石像后，在バトルカップ、スコアアタック、かちぬきバトル、ミニゲームブリッジ中各自取得6次优胜

又兽又神真欢乐 全儒全道是全贤

——兽神演武的掌上武打剧



獣神演武 HERO TALES

话说在很久很久以前，天上有两颗宿命相斗的星辰，一为破军，一为贪狼，此二星被合称为“二天神尊”。二星之一转世人间，就必将雄霸天下，独掌大权。然而当两颗星辰同时出现在人世，江湖必将掀起一场腥风血雨！为了阻止二天神尊的争斗给百姓带来无谓的伤亡，辅佐神尊之一平定乱世的五神斗士，随之踏上了漫漫的征途……

话说就算单田芳不播评书很多年，这田连元独步评书界也有些年头了。可不管这“张飞的眼珠子一瞪，就跟变形金刚里的擎天柱似的吓人”的新派评书到底在出租车司机间有多受欢迎，我们也始终确信荒川弘在司机心中的地位绝对不如田连元那个罩在脑门子上的“评书界的刘德华”来得璀璨耀眼（暗凌：这都什么乱七八糟的称号啊……）。更何况这开场的剧情叙述，随便搬到任何一部香港漫画上头，也都毫无突兀生硬之感。再加上翻开单行本随便瞅一瞅，满眼的大肌肉和满眼的大饼脸，就连速度线和冲击线也都时时刻刻粗犷得快跟马兰拉面差不多——喂，我说，荒川弘你真的不是个男人来的吗？就算你“若无其事”“轻描淡写”地泄露了自己是女人的事实，可又有几个女人能把男人的脸画得像大饼把女人的脸画得像鸡蛋灌饼的？

还真别说，就算是张饼，荒川弘烙的这堆饼，啃起来味道都算还不赖。

只不过啊，这大过年的，我还是更想来碗热腾腾的饺子——记得要韭菜馅的，再配碟镇江老陈醋！（暗凌：没人说要请你吃饭！）

姑且不论这荒川弘在连载《兽神演武》之前，到底有没有沉浸在马荣成和黄玉郎的作品里不能自拔，搞不好还曾在上厕所抽卷纸的时候自以为很拉风地把“排云掌”耍得连邻居家小孩子都羞愤地跑掉——《钢之炼金术师》的大红大紫，成就了朴璐美跻身大牌声优的名声，却也拖住了钉宫理惠的后腿，让她的娇蛮风暴将近晚来了十几个月。那个豆芽哥哥和铁桶弟弟的经典形象，几乎光宗耀祖地整整窜红了一整年，于是原本还只是栖息在SQUARE-ENIX旗下漫画月刊里的荒川弘顿时从幕后走到台前，摆着十足一线漫画大师的架子，把房门一打开，就主动爆料出了自己喜欢奶牛的事实……

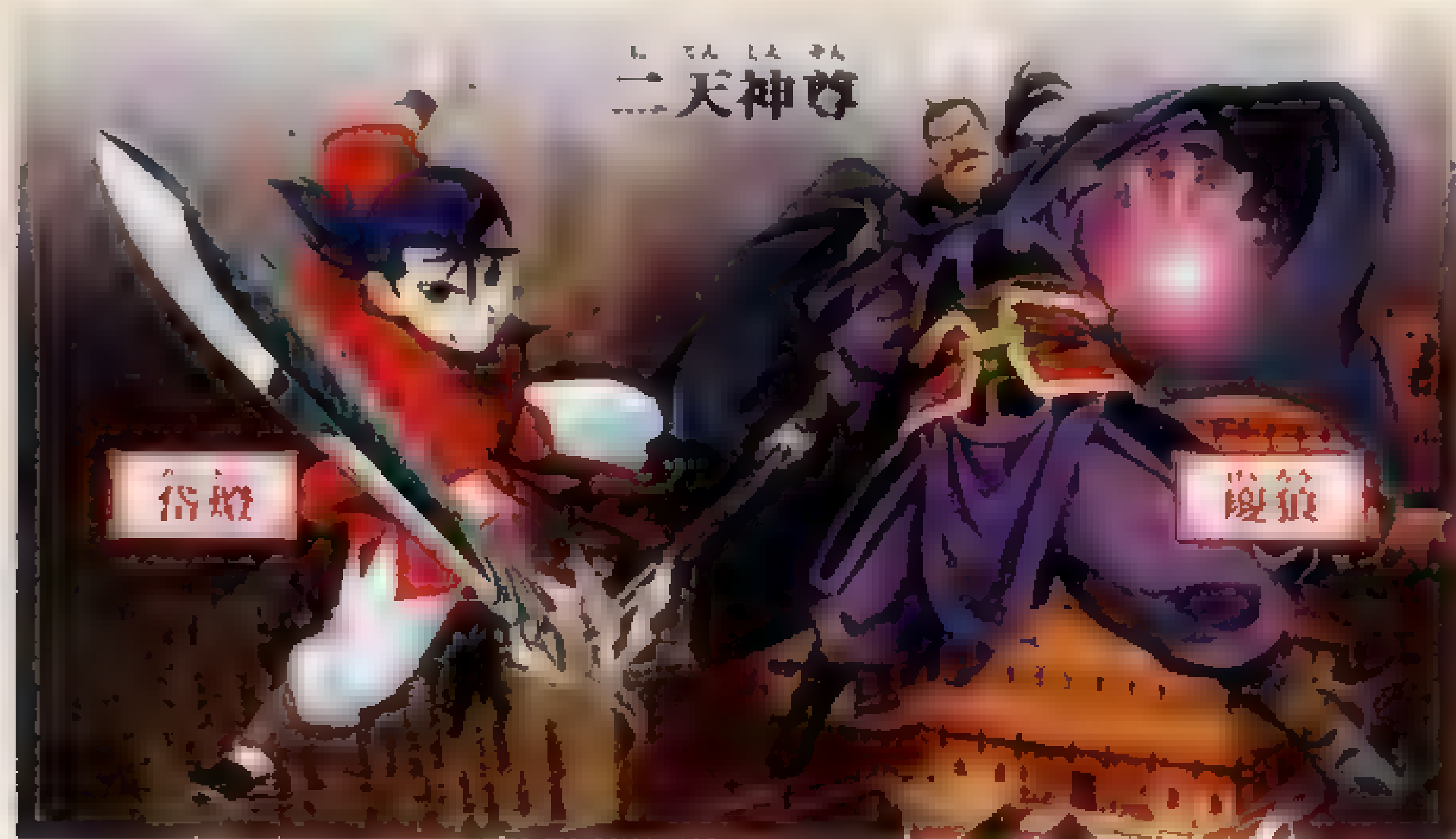


喜欢奶牛，不代表她就真的会在

刘俊杰	如果要我在PSP与GameFans之间选一个，我会选后者，希望大家与我交个朋友，还有绫小路你太有“才”了。
读者资料	男，17岁，安徽合肥市第三中学高三2班，230001，QQ490352147

自己的作品里画满奶牛。放眼望去，《钢之炼金术师》里就没几个戏份吃重的女性角色，那些抱有不轨企图前来猎奇的怪蜀黍，大概会被温莉不是飞机场至少也是四川盆地的胸部给磨到胡渣都瘀青。（暗凌：-_-#人家动画版里的明明就很丰满好么……）于是眼看着《兽神演武》正式开演，七八话剧情发展下来，就只有一个发育不良的黄毛丫头跑前跑后，眼睛缺乏滋润的宅男们无不抱头痛哭——荒川弘，你还我奶牛来!!（暗凌：-_-b你到底知不知道你在说什么啊……）

故事的序章，是从一个火烧红莲寺…呃不，是莲通寺的夜晚开始的。从无数堆积着的尸体与被火烧毁的废墟里走出来的身影，不是李连杰，而是岱灯。虽然我们实在很想给“岱灯”配上“峦笼”这般对仗工整的句子，然而我们是在过新年，可岱灯却因为从小一起长大的众多和尚兄弟的死，而处于极度的愤怒之中。接着剧情楔子被完全揭密，只凭独身一人就杀光莲通寺众多高手的凶手，正是帝国大将——庆狼。而他此行的目的，表面上假装平定所谓的地方乱党，实际上是瞄准了藏于莲通寺里的霸者之剑！



你问我为什么不干脆把剑的名字也一同说出来?——在这个世界上，有时候不说出来更值得回味，这就跟穿一点比什么都不穿更迷人是一样的道理——什么?你确定你一定要知道那剑的名字?

好吧，“贤嘉烂舞”——你终于明白我为什么不肯说出来了吧?

我们关注的焦点话题，自然不会是“为什么究极兵器武力加100的上古神剑要取这么一个糟糕的名字”，当然这贤嘉烂舞不是倚天屠龙，纵然能够号令天下，但其中也绝不可能藏有武穆遗书，荒川弘的编剧应该还不至于那么崩坏——“我就说里面藏的应该是九阴真经吧！”“崩坏的就只有你的大脑好不好！”“…………”随着岱灯和庆狼的首度交手，以星辰之力响应了宿世天命，随即五神斗士相继感应到了星辰纹章的共鸣——在动画的第一话就让全部主要角色轮番露脸，我说监督大人您是不是不晓得“悬念”这两个字该怎么写啊?跳进“悬”崖前多“念”书你就知道了！（暗凌：这里不是让你来玩拆词游戏！）

说起《兽神演武》跟《不可思议游戏》有着相似的地方，在于二者都是七人战队制。自古以来，这个“七”的数字就很奇妙，比如全真七子、天山七剑、葫芦七兄弟，都是上应天数的偶像组合。只不过人家好歹都是“兄弟七个一条心，不要女人要毛巾”（?），轮到了《兽神演武》，六个正派人士杠上一个反派BOSS，这“非常6+1”的组合实在有够欢乐有够玄妙。再回头看看朱雀七星士，好嘛，别忘了人家还有青龙七星士、白虎七星士、玄武七星士，以及朱雀七星士一代目、玄武七星士三代目……人海战术好比黑涩会掺进棒棒堂再糅合星光帮，甭管人有多少，其中必定有你所爱——端的是手法高明，技艺超群，所以说这渡濑悠宇成名多年绝非浪得虚名。而且想要辨认七星士谁都对应哪颗星实在再简单不过，脑门子上印着一个“鬼”，识字的人都晓得这是白天撞到鬼——对比一下五神斗士，一个个纹章复杂的程度比炼成阵都琐碎，能看着纹章喊出对应的角色的名字，那才叫真见鬼！光从这一点来说，荒川弘就很跟读者和观众的观察力与记忆力过不去。

在岱灯被庆狼推……下山崖之后（暗凌：你的大喘气是故意的吧?!一定是故意的对不对?!），第一个以五神斗士的身份出现在所有人面前的，是刘煌。似乎是为了响应“就算都脱了衣服，可这二天神尊也碰撞不出火花”的前期定论，刘煌不仅名字听起来与某矿石关系密切，就连个性也都是很煌很暴力的典型代表。表面上看起来一副文质彬彬极有涵养的样子，实际动起手来却是动不动就耀武扬威地冲敌人吆喝：“喂，你想不想吃我的棒子呀?”“我的棒子会让你很不好受喔！”“如此坚硬的棒子很难得吧?”——咦?我为什么觉得这对白念起来语气怪怪的?（暗凌：-_-# 你到底想把我们的杂志推向何等堕落的深渊啊?!）与岱灯的初次交手，源于他想亲自确认这个少年是否值得他永世追随，而在两人进行了一番激斗并以平手告终后，男人间的友情就奇妙地开始滋生了——所以说到底男人们都在想些什么啊?！



张兆元	虽然我穷困潦倒，但我依然支持着《掌机迷》，我会用金钱、精神和行动支持你们的。
读者资料	男，14岁，陕西西安市东方中学初二8班，710043，QQ652837666

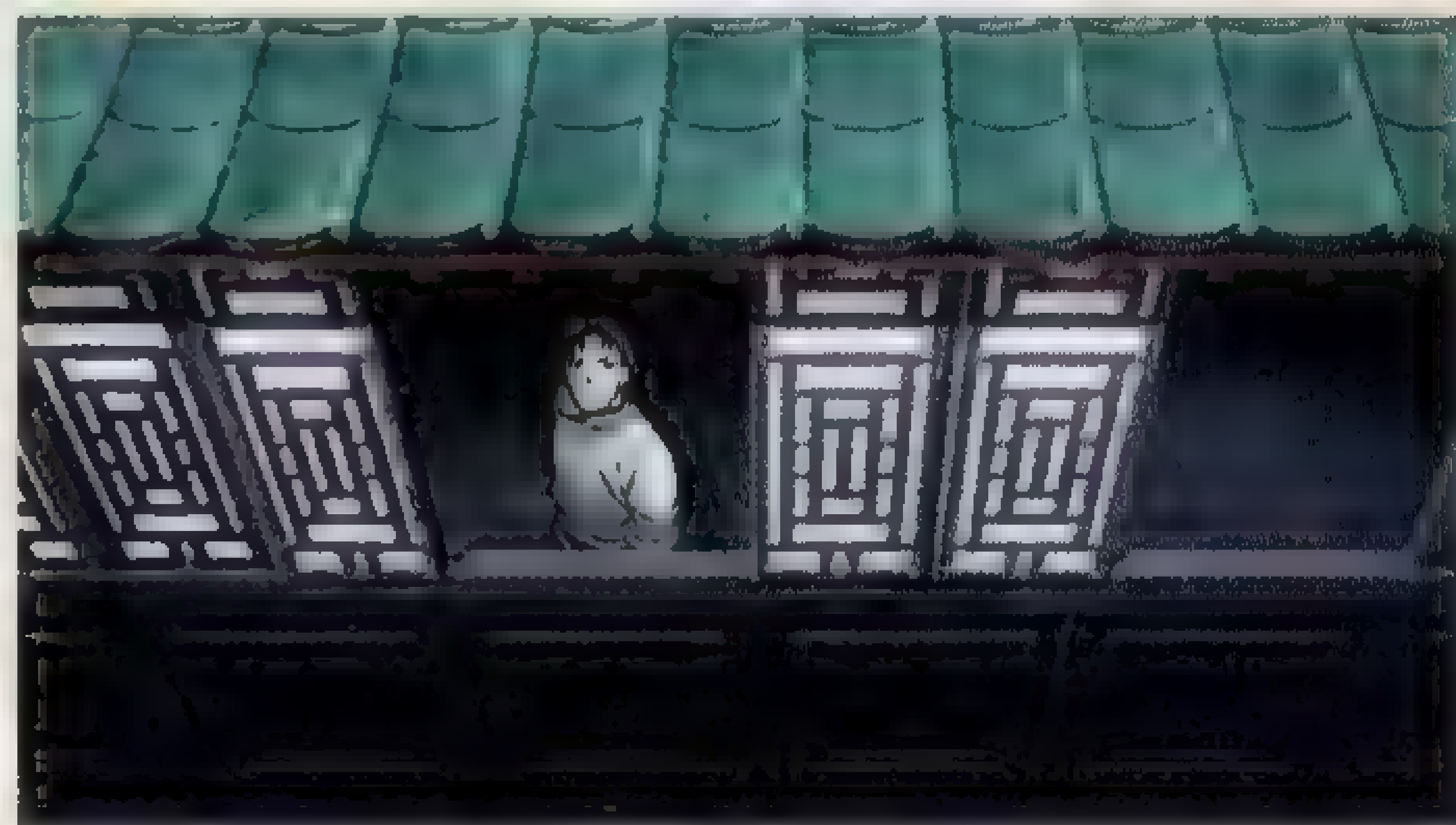


倘若没有赖罗的加入，也许同人女们会更乐意去欣赏这段男人跟男人的漫漫征途：“呀！他们又同仇敌忾地共进退了！”“啊！他们晚上又睡在同一个帐篷里了！”“哦！今天晚上的天气很冷，他们一定会要抱在一起了！”“…………喂，你们明明说的就是《断背山》的剧情好不好？”

可偏偏赖罗就是如此煞风景地混进了前往京城找庆狼复仇的队伍中，平白地在岱灯和刘煌之间插了一脚，于是便惹来了同人女们铺天盖地的乱骂：“所以说，女人是这个世界上最可恶的生物！没有之一！”“…………喂，你们自己也是女人吧？”虽然与岱灯情同兄妹，可事实上二人之间几乎不存在什么血缘关系，他们都是年幼时被收养的孤儿，也因此对莲通寺抱有一份感恩的心情。而且每当岱灯因为无法控制破军力量的爆发而陷入暴走状态时，只有赖罗的铁头功能唤回他的神智，所以基本上我们可以将赖罗看成是金针一样的辅助用治疗道具，无视她以后再继续把眼神热切地投诸在岱灯和刘煌身上吧！（暗凌：金针明明就是拿来治石化状态的好不好，对混乱根本就没什么效果的说……）就好像现在的少女如果不戴个眼镜有点天然呆再加上无口或娇蛮就不配被称为“萌”一样，路痴则成了新时代偶像型少男的必备萌属性：前有出门买个面包结果就迷路到南半球去的响良牙一家，后有上个楼梯都能跑错到东京塔顶的索隆，就连卡卡西也都成天把“我今天在人生的道路上迷失了”挂在嘴边，这有潜力成为男二号的刘煌拿个路痴属性来给自己赚人气，也就显得顺理成章。只是这荒川弘大约只看过香港漫画里穿着披风就纠缠在一起的“表面现象”，没能撕碎衣服见本质也就使得她的考据多少出现了重大的失误：在刘煌的带领下，一行三人迷失在丛林深处，随即画面一转，刘煌与岱灯在河水里追逐嬉戏，身上只穿了一条兜档布……

这兜档布的杀伤力实在过于惊人，就好像你无法想象吕布穿着兜档布一人力战三雄同样也穿兜档布的画面一样（不准闭上眼睛想！脑残了跟我无关！），岱灯的胯下一尺与刘煌股间的三寸，各有各的风情，各有各的品位——荒川弘大人，请您一定要放弃画海边特别篇的念头！我等凡夫俗子的心脏可没有你想象得那么坚强呀！

凤星的加入，令岱灯的队伍在人员配置方面更加完备。似乎要与刘煌的“我的棒子很好用”做呼应一样，凤星优越的箭术功底也让他很有资格在敌人面前挑衅：“来啊！看我射不死你！”——貌似这对白念起来更不对味了……（暗凌：你的脑子里到底整天都在琢磨些什么啊？）与此同时，神秘敌对角色史明的出现，也令岱灯一行人陷入了危机之中。在与凤星的师傅红英邂逅之后，从红英那里岱灯逐渐掌握了操气法的使用法门，于是那些一开始因为“贤嘉烂舞”抢夺战而误解本作其实是一部讲述“剑客与剑客之间到底谁更剑”的作品的观众，大约会要失望了——我说，这语气似乎越来越崩坏了呀！就像某个自称职业是ARCHER但永远都只是拿干将莫邪上前肉搏的红衣英灵一样，岱灯是从父亲那里借了一把剑没错，可他每到战斗的时候剑都会莫名失踪，随即演变成降龙十八掌对还我漂漂拳的拳王争霸赛——喂，那个把霜缠弓拆成匕首冲进前线的笨蛋，你也根本没资格嘲笑别人吧！



虎杨的个性，在五神斗士里算是一个较为特别的例外。原本身为水贼团头领的他，光是名号搬出来，大概就会惹得无数对“水”和对“贼”敏感的粉丝生出许多不切实际的幻想：“虎杨的能力会是什么呢？把手臂伸长？还是在海面上结冰骑脚踏车玩？”“……你那根本就是《ONE PIECE》的设定好不好？！”首次与岱灯等人的相遇，几乎以路人的身份擦肩而过。直到他终于认识到自己的使命，在刘煌的“你一定很想要我的棒子吧？”和凤星的“不管怎么射，我也都是不认输的”之后，他的开场白同样震得人耳膜嗡嗡直响：“看吧，我就说我的很长吧！”——奇怪，怎么对白越来越奇怪了呀！（暗凌：-_-# 我们的杂志不是限制级好不好！你至少给我把“牙龙旋”的名号报出来呀！）至于在星辰纹章的真实身份方面，袖子一捋胳膊一露，端的是无穷的大无畏豪迈气概：“我就是那传说中的虎杨文曲星呀！”（“所以这是最新型号的电子辞典么？”“…………”）

杨政	支持任天堂，支持iQue，只希望出中文游戏的速度快一点……
读者资料	男，14岁，陕西西安市新城区康乐路十街坊七号楼三门31号，710043

联系起刘煌的武曲纹章，即便我们嘴上死活不承认，但我绫小路敢以下辈子的稿费打赌，此刻你脑海里一定回响着“开封有个包青天，铁面无私辨忠奸”的旋律对不对？！（暗凌：你不知道你的稿费已经扣到下下辈子了么……）

作为五神斗士里唯一的女性，麟盟最实际的功用不在于她可以随时从大腿内侧抽出短刀来砍人（为什么是大腿内侧？），而是为了顶替赖罗随便熬一锅蘑菇汤，地球上就灭绝十五种生物的恐怖料理技能，成为了队伍里专包伙食的拥有华丽腿功的厨师（为什么这么描述起来，很让人联想到别的什么东西？）。她是刘煌所憧憬着的女性，可这二人的感情发展速度实在过于缓慢，光是互相表白就要花上几十话的时间来酝酿情绪，真要等到麟盟能够抛弃女性矜持勇于表露爱意的时候，大概“棒子很结实”的刘煌已经被“怎么都射不完”的凤星和“越长越好用”的虎扬给联手推了……果然荒川弘你故意给了岱灯一张爱德华的脸蛋，给了刘煌一副大佐的面孔，又给了庆狼一个大总统的模样，就是在暗示我们这将会成为一部“讲述男人间自己的故事”的糟糕作品么？（暗凌：我看是你整个人糟糕透了吧！）

身为五神斗士里最富心计的一个，将鹤从一开始就很清楚关于岱灯和汰卧帝之间的因缘瓜葛。他的目的并不像一心要复仇的凤星以及誓要阻止天下动乱的刘煌那般明确，他更多的是想要亲眼见证命运与人的意志之间的联系，为了这个目的，他选择加入了岱灯的队伍，一边仍然尽心于维护贤帝国的基业，一边又欲图改革目前的腐败现状——说起来很大义凛然，可我们千万不能松懈警惕，他在看汰卧帝与岱灯时的眼神，多少让同人女有些莫名地兴奋。只不过即便集齐了五神斗士，这那美克星的神龙也不会出现满足你的三个愿望（“神龙，我的愿望是……再满足我100个愿望！”“已经二十几年了，怎么还是这么没新意……”）。于是七颗星辰中惟独少了一个贪狼作为压轴BOSS，五神斗士再加上一个破军神尊，这六神花露水式的阵仗不仅宝宝用了放心，妈妈用了也很安心，也直到这一刻，绫小路才有勇气一口气说出心中憋屈了很久的话：“《受神演武》，光听题目，就已经觉得很欢乐了！”

史明与庆狼，请你们一定要幸福啊啊啊！

《钢之炼金术师》的大人气，大约是给了动画厂商和游戏公司以极大的信心。心里各自盘算着，就凭荒川弘的号召力，想赚个盆满钵满大概不算是什么难事。于是在动画刚宣布开播的消息后不久，NDS版同名游戏随即将会登场的新闻，顿时就在业界里被传了个沸沸扬扬。



初接触《兽神演武》的游戏，你可能会觉得这就像是另一个版本的《真三国无双DS》，完整地将连载至今的剧情串联起来，用动作冒险的模式来诠释一个新的武侠世界，单就游戏本身的表现力而言，在同期类似作品中算是不温不火。游戏中玩家可以选择操纵岱灯、刘煌、凤星和麟盟中的一位，分别利用四位角色不同的武器和能力，来挑战不同的关卡与敌人。游戏中将引入动作游戏中常见的“聚气”模式，当“气”聚满后，便可以施展出华丽的必杀技“操气法”，给敌人带来巨大的创伤。

平心而论，不管是漫画原作还是动画版的质量，都难以与当年颠峰时期的《钢之炼金术师》相媲美。缺乏想象力的故事框架，散漫失真的文化考据，再加上节奏缓慢的剧情进度，都让《兽神演武》在国内的人气十分低迷。

也许角色外形上的相似，我们还可以解释为是作者作画风格的一成不变。可是就连个性也在一味地照搬，就不能不使许多吃惯了满汉全席的粉丝感到有些审美疲劳。

好在这一次荒川弘不再一味地利用读者的猎奇心理来接连挖坑，《兽神演武》更多的是在试图剖析人性的善恶，因此从中我们不难发现许许多多的动人篇章，隐藏在发人深省的对白之下，等待人们自己去细细品味。

就像我们永远也猜不到明天的太阳将会在几点几分几秒从地平线下升起一样，对于那些背负了星辰宿命的少年而言，他们甚至无法捕捉到梦想的方向，能够给他们带来动力的，惟有坚定不移的信念与希望。

这段旅途的开始，已经凝聚了太多太多人的憧憬，究竟何时才能步向终点？星辰必将见证。

文/绫小路义行

谭淦	“按0”这个名字还真是有穿透力呢，我OTL。
读者资料	男，19岁，重庆大足龙岗镇报恩路78号三单元4-3，402360

萌之乐园 Vol.10

旗袍，是一种内与外和谐统一的典型民族服装，被誉为中华服饰文化的代表。它以流动的旋律与潇洒的画意，表现出女性贤淑、典雅、靓丽的风情和气质。

■责编/露琪

Welcome to qipao world

既然上期介绍了日本人新年时所穿的和服，那么这期就不能不提在我国迎接传统的农历春节时身着旗袍的习俗。旗袍是清朝人的上流服装，象征贵族的衣饰。现代意义上的旗袍，诞生于20世纪初叶，盛行于三四十年代，是中国女性服装的代表。有人把上个世纪20年代看作是旗袍流行的起点，在30年代达到了颠峰状态，并很快从发源地上海风靡至全国各地。当时上海是上流名媛集居的场所，她们热衷于骑马、游泳、打高尔夫球等奢华的社交活动，追赶时髦注定了旗袍的流行。由于上海一直崇尚海派的西式生活方式，以致不久后出现了"改良型旗袍"——从遮掩身体的曲线到凸显玲珑突兀的女性美，使旗袍彻底摆脱了旧有模式，成为中国女性独具民族特色的"国服"。

◆旗袍的雏形及发展

旗袍，意指"旗人之袍"。旗人即是加入八旗编制的满汉各族人民。

在清王朝建立之前，满洲民族的服饰在当时受周边几个少数民族的影响颇大，特别是效仿了金、辽、蒙等马上民族的衣装习俗。满人为适应游牧狩猎的生活方式，在女真族的服饰基础上，借鉴了蒙古族袍装的瘦长、袖口狭小等特征，制作出了旗袍最初的原型。

旗袍在满语里称为"衣介"，分单、夹、皮、棉四种。传统满族长袍的特点是圆领、右大襟、用纽扣而不是衣带，窄袖、袖子末端平时挽起，需要暖手和行礼时掸下，称"马蹄袖"，男装系腰带、下面前后左右开衩以便于骑射。总的外形比汉族袍服紧窄，领口、前襟和袖口有时还镶花边，上身在长袍外穿有马褂。



满族推翻明朝建立清朝后，汉人开始改穿满洲服饰，这种服饰逐渐形成为社会的主流。旗袍也由此成为中上层阶级男子的常装和平民阶级参加活动时配套的礼服，同时也是清朝的正式男装之一。另外在式样上也有所变化：开衩减少为左右两个甚至不开衩（称作"一裹圆"），不系腰带；非官服旗袍开始使用直袖而不是马蹄袖，棉旗袍外面一般罩单长衫。

◆女装旗袍

旗袍是中华女性最具代表性的传统服装。说到传统，总是会首先联想到封建主义的封闭保守，还有封建思想对女性身心等各个方面的禁锢。数千年来，中华女性的着装都是严肃的，一直到现在，严谨而正规的职业女装仍然占据着中国女性服装业的主导地位。

20世纪20年代中期，经社会各界人士在穿着过程中的改良，女式旗袍的袍身逐渐减短、腰身变窄、下摆收小，同时开

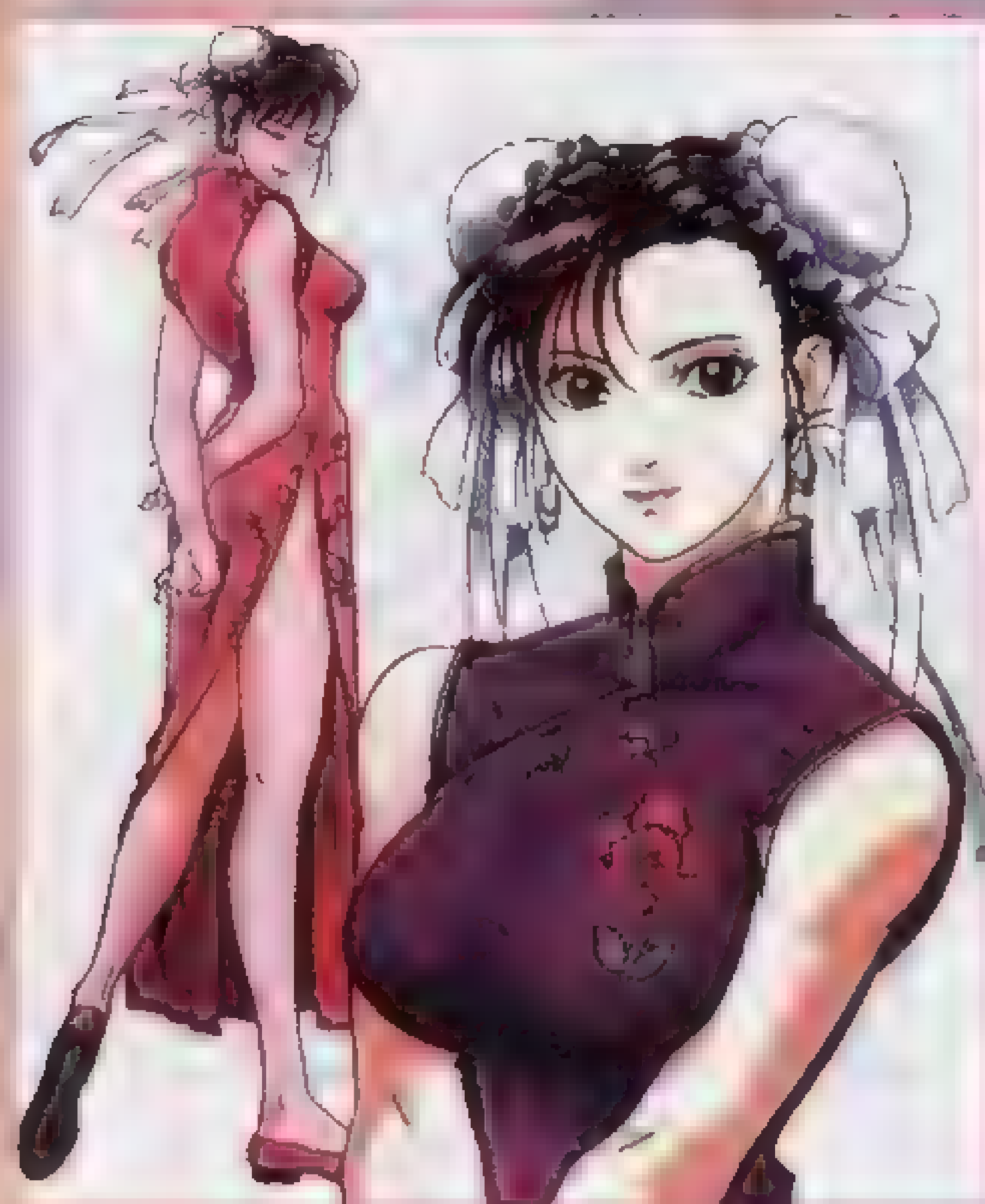
石金龙 游戏玩不过来了，动漫追不过来了，电视剧看不过来了，时间好紧张，这就是高三的生活~~
读者资料 男，18岁，河北省唐山市路北区光明中学，063000



衩变低、领型变矮。到了30年代，随着学生运动的兴起，许多女性接受维新思想的洗礼开始上学，于是旗袍作为轻便的学校制服出没于大街小巷。尔后，旗袍不断地被改良，并且加入进汉族服饰的元素。

经过多年的修正与改良，用丝绸和锦缎等传统布料做成的旗袍，已经成为最能呈现出中国女性美的服装之一。穿在发髻高挽身段窈窕的中国女子身上，东方文化所特有的神韵美在这一刻灵魂附体，令人叹为观止。如今的旗袍，已超脱了一般意义上的服装而成为一种象征，之所以会成为经典，答案也正在这里。

凤冠霞帔，母仪天下。如果说中国几千年来的封建传统对女性的最高期望值定到这里，那么最能说明一切奥妙的关键词就是“表现”。



把美好的外貌表现出来的最佳途径是合适的服装，服装不能脱离人体而独立存在，旗袍也一样。女性的头、颈、肩、臂、胸、腰、臀、腿以及手足，构成众多曲线玲珑巧妙结合的完美整体。旗袍的美是一种典雅高贵的美，这种由旗袍内涵所决定的文化品位限制了它的普及和大众化；同时它对穿着者的要求也十分苛刻，这不仅仅表现在对身材的限制上，更是对穿着者行为举止等一系列能体现出个人气质及内在涵养的多方面综合考验。除了这些之外，穿旗袍的场合对背景、环境、气氛都特别讲究，因为旗袍的美是一种略带距离的高贵美，一种静止的典雅美。

最后顺带一提，英文里的cheongsam虽然是“长衫”的音译，但在实际应用上仅指女装旗袍，Chinese dress则是目前在外国人当中比较常见的叫法。

◇萌之旗袍类漫画推荐——乱马《1/2》

早乙女乱马是一名从小就开始习武的日本少年，跟随父亲来到中国青海省的咒泉乡修行（不要在地图上找了，现实中没有这个奇怪的地名 － －），不慎落入女溺泉，拥有了碰到冷水就会变成女孩、再碰到热水又会恢复成男孩的特殊体质（多么萌，啊不对，是多么邪恶的设定啊 ＝ ＝）。而他（她?）身边的人也因为曾经掉到过不同的泉水里，会变身为熊猫（早乙女玄马）、小黑猪（响良牙）、猫（珊璞）、鸭子（沐丝）等等，这种变身的体质给他们造成不少的麻烦，也因此产生了众多笑料。

说起旗袍首先想到的果然还是《乱马1/2》啊（由于台湾盗版商的关系，在引入内地时曾经被打上《七龙珠》的姐妹篇《七笑拳》之名）。这部从1987年到1996年在小学馆《周刊少年Sunday》上连载的漫画，是高桥留美子老师继1978年发表的大人气作品《福星小子》后的又一部代表性力作。单行本一共发行了38卷，在日本国内的销量迄今为止超过了5000万本，也是高桥留美子老师的作品里最畅销的一部，于2002年又出版了新装版。漫画在1989年动画化，如今仍然能在一些电视台里见到身影，后来还发售了许多CD、游戏、电影、周边等，都博得了非常高的人气；特别是1990年发售的角色唱片《乱马1/2热斗歌合战》，更是摘得了第5回日本黄金乐盘大奖唱片奖动画部门的桂冠。即使在作品完结多年后的今天，在网络上还是可以看到许多fans自行建立的爱好者站点，因为女乱马和中国娘珊璞的旗袍形象已然深入人心了吧。



薛文光	对美编的建议：每页的四周不要有明显的边框，如Vol.92的4～17页，那样真的很难看。
读者资料	男，20岁，福建福清市融城镇较场路4号楼A座603室，350300

PGBAR VOL.49



近期的天气状况真是让人揪心，南方普降大雪导致交通受到巨大影响，希望回家的读者们都能够顺顺利利出发，平平安安抵达。本期杂志与大家见面的时候大概已经在春节过后了，那时候小编们都已经回到编辑部，开始下一期的工作，过年休息过几天之后，相信大家的干劲都会无比充足吧。

最近经常有读者提到说边角栏虽然是恢复了，但是重复登上的好多，这个倒不是因为小编们偷工减料，实在是事出有因的。现在的边角栏都是各小编自己负责相应栏目的，排版8页攻略，就要自己找8条边角栏。每两个星期的回函卡和信件都会被放在一个纸箱子里，除了PG的，还混杂有《机战饭》《口袋迷》《iPSP》的，小编们要从里面挑出PG回函卡，然后挑选一部分自己认为写得不错的登上边角栏。被选为边角栏的这部分回函卡上都会用红笔做上记号，以免其它编辑重复使用，但是无论有没有用过，这些回函卡都会汇总在一起用于抽奖，也就是说现在有可能既上了边角栏又中奖。之所以会出现重复的边角栏，有可能是忘记用红笔做记号，或者记号不明显，被别的小编重复使用，也有可能是同一位读者每期都写一样的内容，相邻两期的回函卡恰好都的不同的小编看到，还有一期寄两张同样内容回函卡然后被不同小编看到的情况发生。总而言之，事情就是这样的了，还请大家谅解。m(_ _)m

很久没有碰过动作游戏了，兴趣所至之时把《新超级马里奥兄弟》拿出来玩了一会儿，我个人觉得人物跳起来有点打飘，落地时滑滑的站不住，总是需要小心翼翼的调整。所以说嘛，我果然是动作苦手，最要命的问题是，本着多收集金币的原则，我经常会为了拿一两个金币而在同一个地方挂掉3次以上，怎么看都是“舍命不舍财”的典型，让我好生郁闷。

我是很宅的分隔线

近期的回函卡上留了一大片空白让大家编故事，虽然很多人都在那里写“我不擅长编故事”，不过还是有很多冷笑话涌现了出来，看的小编们经常完全倒地再起不能，比如下面这一则：

有一天突然梦到自己站在一个神坛上，于是高呼给我一台PSP，就掉下来一台PSP，又道给我一台NDS，又掉下来一台NDS，再道给我一篇腐文，无事，连叫三次后，从天上掉下一只狸猫。这个故事告诉我们做人要见好就收！

狸猫君你这一刻泪流满面了么？我承认每期制作中看狸猫君的稿子是一大乐趣，狸猫君每次从QQ上闪出来传完稿子之后，我都会抢先大快朵颐，这也是身为小编的好处之一吧。我刚来不久的时候就很爱看狸猫君的文字，那时候雪人老大每次收到新稿子，就会把标题大声念出来，让我猜猜狸猫君写的是什么作品，真欢乐。下期也如法炮制一下好了，让露琪来猜，不过相信露琪对动漫这么友爱的人，一定难不倒他。扯远了，回归正题，开始看信吧！

福建福清 郭海明

我现在也算是PG的老朋友了，从结识到现在可谓是期期不落，我与PG共成长！89期PG办得很不错，特别“贴图特搜队”“疯模阵”“爱机学堂”这三个栏目给PG注入新血，让PG变得更加有活力！问个问题：你能宅到什么程度？

我要特别指出一下，你认为不错的这三个栏目，第一个和第三个都是翔武负责的，作为PG资深编辑，翔武可是实力男啊，不像我直到现在还是硬件白痴。另外“疯模阵”这个栏目当初定名的时候还有过一个小插曲，不KUSO会死星人的翔武强烈建议把栏目的名字定为“究模志”——全称是“究极模型志”，把“究模志”多念两遍看看，你想到了什么？如果你毫无头绪的话，那我可以肯定你一定没有看过《天龙八部》！

杨冬	我的DSL外借出去了，冬天到了，没有放在收纳包里，真担心它着凉感冒了……但愿有暖气吧……
读者资料	男，16岁，江苏南通市佳成花苑4-101，226001，QQ171741736

能宅到什么程度，这个问题难倒我了，万一回答不好岂不是自毁形象……这么说吧，玩游戏已经成为我生活的一部分，每天玩游戏是非常自然的事情，并且不可缺少。记得脑残星有那么一幅四格，此方问：“早上起来第一件事情是干什么？”穿衣服刷牙吃早饭之类的答案都不对哦，此方的标准答案是“打开电脑”，这就是宅的一种表现吧，而24小时不关电脑算是另一种宅的表现吧。


新的PG发售了！

广东台山 林泳琪

其实，我高中的生活是很沉闷的，每天都重复着同样的事，往返于“饭堂一教室一宿舍”之间。也许，在这一切中带着我丝丝感动的，就是PG了吧！尽管有时忙得不可开交，但我还是会抽出我的空闲时间，细细的品味PG，享受它带给我的温暖。暗凌你是不是《牧场物语》的忠实玩家呢？如果是，那就太棒了，我觉得你写的那个“青青牧场”真是……无法形容的感动啊！

小编们也都和你现在一样，有过一成不变的高中生活，其实现在的生活也几乎是两点一线的，每天往返于家和编辑部之间，少有让人惊喜的变化。曾经对某个朋友成天宅在家里的生活表示羡慕，但是对方却回答：“这有什么好羡慕的，天天都无聊死了，除了玩游戏就没有别的事可做。”想来也是，每天都玩着同一个游戏，时间久了确实会乏味呢。羡慕别人没有什么用，自己想办法调剂吧，比如看PG就是一种方式。

“青青牧场”这个栏目很长时间以来都是由一个牧场系列的忠实MM玩家提供稿件的，我只是负责编排而已，你、你弄错人了……仔细看“青青牧场”的栏头你就可以找到她的笔名“一捂黄土”，通常我称呼她为土土。土土是个非常认真负责的人，以前还没有DS模拟器的时候，栏目里那些游戏画面都是她用数码相机亲手拍摄的。最开始由于没有掌握诀窍，有时候照片会出现虚影，或者因为反光而导致画面不清晰，后来经过一段时间的练习，她提供的照片都非常棒,几乎没有可挑剔之处。土土玩游戏的时候会把一些发现记录在小本子上面，方便以后整理成稿件，前段时间玩《符文工房2》的时候，整整用掉了一本小本子！看了这些，你是不是再次感动了呢，这样的作者真的是太可爱了！

福建福安 叶欣

没发觉都快一百期了！不过我家可没有这么全这么多本，都是因为以前那个书店的老板，老是偶尔一下才有《掌机迷》，最可恶的是以前曾有一次连续三个月我都没买到！不过现在他每期都准时到了，因为他一不进书，我就每天每天的趣问他书到了没有(我故意的……)。也许他被我烦死了，也许他的良心终于被狗拉出来了，也许暗凌大人打电话替我将他训斥了一顿……反正现在是期期都可以买到，真爽啊！

买不到书可能有多方面的原因，可能是书店老板没有进货，也可能是进货之后很快就卖完了；能买到书也可能有多方面的原因，可能是书店老板进货比较多，也可能是某些原来买书的人由于种种原因而不买了，所以有剩余的。作为小编来说，当然希望书店老板多多进货，而且想买的人都能买到啦，不过人家进货太多又卖不出去的话可就要亏了吧！所以我猜那个老板一定是根据上个月的情况来调整进货数量的，人家也是要做生意挣钱的嘛，就不要把坏人角色都推给他了吧。话说你的英文写得很漂亮哦，和汉字的差距还真大，我被震撼了……



方灿源	让我来编故事，我还是免了吧，我的语文总是在及格边缘游荡，真想让狸猫君教我写作文。（编：那种作文一定会被老师判0分的……）
读者资料	广东中山沙溪镇大同村东安街104号，528471

浙江温州 李健天

我这么长时间以来确实从《狩人营地》学到不少好用的方法和经验，其中就有某位仁兄提过的“无耻闪光爆弹流”，二代里的雪山轰龙就是这样无助的死在我的爆弹之下的。集会所里《起源的顶点》那个任务里的霸龙到底怎么杀啊，我被它虐N+1次了，给点帮助行不？

把你这个求助转给翔武看过了，资深猎人翔武给你总结了一句话的经验：霸龙的话多人就无耻闪光流吧，单人杀霸龙近身武器最好站在左后腿部位打。提示已经有了，接下来就要靠你自己的努力咯！

我知道有很多人被震撼到了，这是包子画的豪华大图，提前放个消息出来：包子自己设计制作了小编们的小纸人套图，打算作为PG一百期时的特别插画用在PGBAR中。所谓小纸人套图呢，就是先想好需要的造型，画好之后打印出来，沿着人物外轮廓剪下来，然后利用手和各种道具摆出事先设计好的造型,最后拍成照片。你们很想看吧？我知道你们一定都很想看，那就好好期待吧！





重要通知

87期DSL获得者：北京的王婉莹，88期PSP获得者：陕西西安的李海，88期DSL获得者：湖南衡阳的张辰武，90期PSP获得者：山东渚城的郑钧，请将你们的详细收信地址以电子邮件的形式发到PG邮箱，以便核对地址发放奖品，我们的邮箱地址是pg@vgame.cn。

谢杰	不写吧对不起PG，写了吧又怕对不起菜团和露琪，BL故事还是免了……郁闷，受同人女毒害太深。
读者资料	男，19岁，广西桂林工学院雁山校区252信箱，541006，QQ156390513



只要你敢投，我们就敢登！快来拿你的稿费吧！

——《掌机迷》2008年征稿开始啦！

征稿栏目

1、特别策划：如果你有好的选题，不妨也自己策划制作一篇大型游戏专题，只要是跟游戏相关的都可以，但请注意字数不要少于10000字。

2、游戏点评：最近你又玩什么游戏了？相信对每一款游戏都会细细品位的你一定有一套自己的见解，就把这些看法和感受写成文字发给我们吧！

3、游戏心得：每个人打游戏都会有不同的打法，不要太吝啬，把独家游戏秘诀发给我们共享出来，让全国玩家一起来交流吧！

4、任性贴图区：把你画稿投到这里来吧！

5、NDS的生活应援：你与NDS一定有许多有趣的故事吧，发给我们，无论哪方面只要跟NDS有关的，都要！

6、口袋迷CLUB：2008年期待回归，更需要你的参与，请把你对口袋妖怪的感想发到这里吧，全体口袋迷欢迎！

7、游戏单间：这里有很多热门游戏的专栏，每个都欢迎大家投稿，任何相关话题都可以了，只要你敢投，我们就敢登！

8、秘技侦探团：游戏秘技，小技巧，请发往这里。

9、萌之乐园：和萌话题相关的，你发到这里，露琪在等你！

10、游戏小说：欢迎广大文笔能力强，有小说写作水平的玩家发来自己的游戏小说，原创或是根据游戏情节改编均可。字数不少于6000字。

11、PG博客：聊聊游戏，或是聊聊你的游戏生活，也可以再侃侃你对游戏或事件的看法，游戏过后我们在这里宣泄情感。

12、爱机学堂：有什么关于游戏的基础问题你还不了解吗？这是对初入门玩家的专门区，请把你想知道的发给我们，我们负责解决问题！

13、怀旧长廊：其实编辑部很多人都很念旧，对老游戏总有说不完的话题，你跟我们一样吗，那你快把自己的老游戏回顾和感想发过来吧！这个栏目为你而开！

14、玩家生活照片：很简单，你平常看到什么有趣的事情吗？和游戏有关或没关的都可以，拍成照片，付上详细说明，寄给我们，后面你就瞧好吧！

15、DVD高手影像：这个也不要多说了吧，你有录制影像的条件的话，就来吧！其他的游戏DV相关作品也可以投稿《掌机迷DVD》！

所有投稿者注意：

1、请在你的投稿来信或电子邮件中，写明详细的地址、姓名、联系电话、身份证号。不然，稿费压在我们这里是很危险的哟！

2、电子邮件请一律使用DOC或TXT格式投稿，书写格式正规。

3、投影像的作者请将影像刻录成光盘，并附上详细的影像段落说明。

4、以上相关投稿，请统一发到“《掌机迷》08年征稿组（收）”。

投稿信箱：

dr@vgame.cn

来信地址：北京东区安外邮局75号信箱　《掌机迷》08年征稿组（收）

邮编：100011

四川峨眉山 熊畅

今天是圣诞节，可是心情却糟糕到了极点。很多不好的事情都发生了，特别是我们的班主任老师病了，很严重，都送到医院去了，并且还请了长假。真的想不通明明早上还是好好的，怎么一下子就病了，现在我们的英语课都停了，学校也打算重新选班主任。可悲的是，听到老师病了的消息，班上一大片人都鼓掌欢迎！其实我十分尊敬我的老师，虽然她是我读书这么多年第一个叫我请家长的老师，但是她对我的学习给予了莫大的帮助。记得刚开始学英语的时候，我拼了命都只有60分，现在90分是很轻松的。2年的师生情就这样没了，好难过，希望老师早日康复。

真是难得看到有说老师好的来信呢，一般都是说老师没收了书，砸坏了掌机之类的事情。我上初二的时候，我们班主任是新换的，他把每天上午的最后一节课都调成语文课，在下课之后占用我们一小时时间补习语法知识，当时我们大家都很讨厌他，宝贵的中午时间啊。在他接管我们班之前，我们的语文成绩很差，补习了一个月之后，全体语文成绩有了很大的起色，后来一直都是全班语文平均成绩稳居年级第一的。现在回想起来，我觉得很感谢他，你们看我的文字很少有语病和错字吧，就是得益于初中学习到的语法知识。中学时候大家都处于讨厌拘束的年龄，自然会不喜欢班主任，因为班主任相比其他任课老师，管的事情要多很多。很多老师都说过吧，送走了一批又一批学生，师生感情最深的总是最调皮捣蛋的几个学生。说了一些可能词不达意的话，总之如果能抽空去探望老师的话就去几次吧，她一定会感到很欣慰的，也祝愿她早日康复！

赵政	我喜欢的游戏类型就是全类型（所有类型通吃），这叫游戏狂吗？
读者资料	男，18岁，辽宁沈阳第一中学三年五班，110042

湖北武汉 刘连瀚

我还记得见到PG是去年1月或是前年12月的时候吧，当时的PG小得可怜，只有四个人：小枫、翔武、剑纹和暗凌，不过却是很温暖的。各种各样的游戏介绍，是我这个当时还属于无机一族的学生目不暇接，每个小编都是那样有个性。在这里，我还认识了日后我最亲密的伙伴——《口袋妖怪》。然后月莺就来了，我一直不知道她到底是什么时候来的，只是隔了一段时间一看，"嗨!多了一个人儿!还是个女的!!还是一个伪·高达迷!!!"（噢，天哪……）

相信还有很多人有过跟你一样的感觉，小莺在你们心目中是比国宝大熊猫还要珍贵的存在吧？你的投稿写得很有意思，我打算采用，构思和行文都属于来稿中的上上之作，不过我把6张纸翻来覆去看了好几遍，都没有找到最重要的信息——身份证号码。快去仔细看看《掌机迷》08年征稿启事，没有身份证号码是发不出去稿费的哟！后悔了吧？不过你还有补救机会，再写一封信来把重要信息补上，如果还写了其它的稿子也一并寄来吧，我可以偷懒一起登了，你也可以一次拿到全部稿费，就这么说定咯！



天津市 王琪

我虽然是女孩，但却和别人不一样，我很爱看《水浒》，一直没有找到与《水浒》有关的单机游戏，如果暗凌找到的话请告诉我好吗？啊啦，暗凌喜欢动漫啊，觉得《死神》怎么样呢？我可是它的Fans啊。还记得前两期的腐女的生态，当时我正吃着饭，看到这一页差点喷出来，暗凌你说腐女和宅女很像，哇，我会不会变成那样啊。

关于《水浒》的游戏，以我有限的脑力只能想到《幻想水浒传》系列作品，GBA上有过一款《幻想水浒传》的卡片游戏，PC上有过移植的一代和二代游戏，如果你有兴趣的话不妨找来试一试。不过我没有接触过这个系列，对其一无所知哦，所以也说不出更多的有用信息了，请多包涵。

《死神》的动画以前看过一阵，一直到蓝染变身就没有多看了，我对它的剧情关注程度远远不如对声优的关注程度，不看魂狩篇的原因也恰好在于速水奖不出场了。要说剧情的话，我个人认为《HunterXHunter》对我最有吸引力，但是，但是此生不知道是否有幸能看到漫画出完结篇……

至于最后这个问题，大可以放心，想要变成那样是非常有难度的哦。我相信你我都不可能宅到像《欢迎来到N.H.K.》的废柴男主角那种程度吧，那家伙两年几乎足不出户，靠父母提供生活费，还真是可耻咧。



广西北海 林杰

PGBAR我看不太适合暗凌做，我不是说暗凌你做不好，毕竟PGBAR是小枫一手创建的，太多岚枫的影子。暗凌应该去旧立新，自己重新开办一个读者交流的栏目。可能万事开头难，但只要有决心，我想读者还是会接受的，退一步是为了进两步？有句话好像是这么说的吧。90本叠叠的高度丈量不了我对PG的热爱，PG带给我的是字里行间流露出的温馨与感动。

说来惭愧啊，当初只被主编指定接手这个栏目，却丝毫未动过改名的想法。PGBAR给大家的印象已经固定，风格的转变必然会有很多人不适应，当初我没有考虑到这一点，还说了很多任性的话，真是不应该。不过说起改名的事情我就要挠头了，一直对起名的事情非常苦手，写特别策划的稿子也不爱分列标题，要是让我给稿子拟定标题或者给栏目定下名称，那可真是要了命……呃，看在这个份上，大家若是希望本栏目改名的话，请提供一些参考名称吧，感激不尽！（总觉得这么做好像过于厚颜无耻了= =）

林泳琪	没有完美的PG，只有更优秀的PG。
读者资料	男，17岁，广东台山市台山一中二6班，529200

征稿启事在本期初见成效了，这不，收到了两位读者朋友的三幅投稿，都画得很棒吧？





左图和下图都是北京市的HolyLance投来的画稿，暗凌比较喜欢左边这幅《宿命传说》的，虽然是铅笔稿，但是看起来很干净很舒服。



左图是上海市的郑皓然投来的封面稿，多么清醒可爱的女孩子，不过若想用作封面稿还得继续努力哦！

掌机迷2008年第2期抽奖





口袋妖怪T恤

另有15份精美小礼物派送！

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.96的抽奖活动截止时间为2008年2月29日)，回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

94期中奖名单

PSP

天津市	李冠一

口袋妖怪T恤

江苏无锡	朱华
辽宁鞍山	蒲曲
天津市	赵旭东
广西梧州	蒙楚彬
上海市	沈文斌
吉林四平	单弘
广西玉林	宁科豪
广东阳江	李成发
广西来宾	蒙恒
广西南宁	刘志峰

精美小礼物

北京市	尹超
北京市	盖笑伊
新疆克拉玛依	张翔
江苏无锡	邹焕杰
福建建阳	游珊
安徽合肥	王添一
云南文山	李哲名
江苏南通	陈伟杰
福建福清	侯嘉威
广西桂平	杨镇宇
广东汕头	林康利
广东佛山	黎健莹
浙江余姚	卢俊晶
山东烟台	李俊霖
新疆石河子	戚瑞涛



柯标	只玩自己喜欢的游戏，因为游戏太多了。
读者资料	男，20岁，广东广州大学城外环西路100号广东工业大学西区八幢329，510000

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



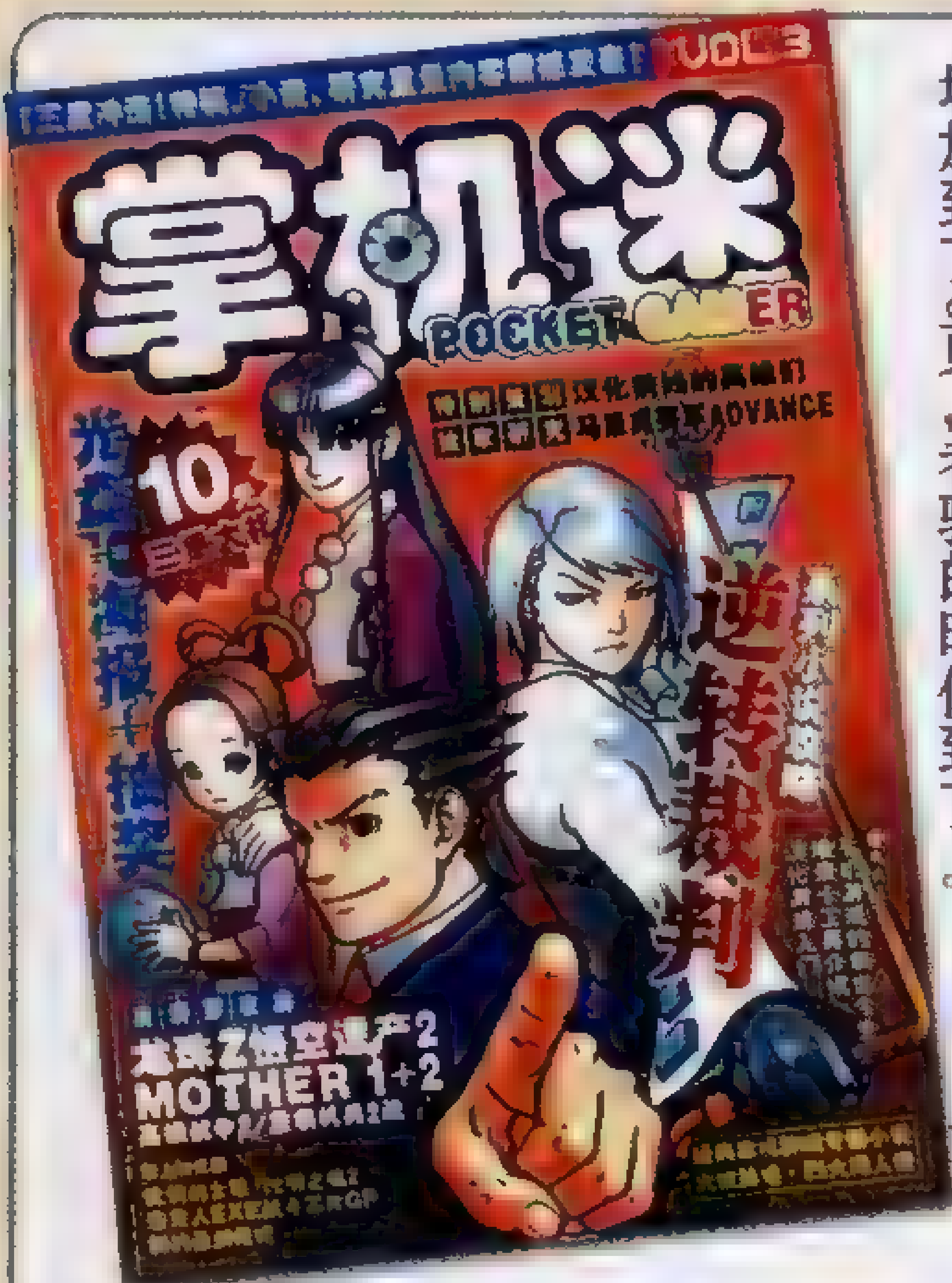
掌机迷的创刊号诞生于2003年5月，封面人物使用了人见人爱的任天堂明星——大名鼎鼎的皮卡丘，它是最能够代表掌机魅力的形象，创刊号的价格为10元，附带一张光盘。

特别策划：GBA成人无忌BEST30
——为大人的玩家推荐的各种掌机游戏
超爽攻略：火炎纹章 烈火之剑
召唤之夜 铸剑物语
牧场物语 矿石镇的伙伴们
游戏研究所：勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
光盘中赠送《火炎纹章 烈火之剑》原声MP3



第1期的杂志上市之后短时间内被抢购一空，全国读者的来信如雪片般飞到了编辑部，应大家的要求，增加了汉化动态等新栏目，160页的内容更丰富更充实，时隔一月带来更多惊喜。

特别策划：从构思到上柜
——邀请业内人士浅谈GBA游戏的开发
我们的MOTHER回来了！
GBA《恶魔城》总力特辑：晓月圆舞曲
超爽攻略：洛克人ZERO2
光盘中赠送《恶魔城 月之轮回/白夜协奏曲》原声音乐



《掌机迷》再接再厉，全新「封神榜」栏目首次出现，拥有众多玩家积极参与的此栏目一直延续到了现在，读编交流的小窝「POCKET专业户」增加到了6页，考验的时候到了。

特别策划：汉化前线的英雄们
——讲述国内汉化界的故事
超爽攻略：逆转裁判
逆转裁判2
高级战争2
重装机兵2改
光盘中赠送《勇者斗恶龙怪兽篇》原声音乐



又一个老牌栏目诞生，「问答无双」专为掌机玩家解决各种疑难杂症，此外PG还面向全国读者广泛征稿，邀请各路高手来挑战「封神榜」，保持了这个栏目的红火。

特别策划：王者之争
另类的接触
——全面解读掌机烧录设备
超爽攻略：我们的太阳
光明之魂2
幻想传说
光盘中赠送《星海传说EX》原声音乐

车帅	希望《掌机迷》能为掌机一族带来无限的惊喜！
读者资料	男，15岁，山东潍坊市潍坊中学高一12班，261041，QQ569675295



每期都有新点子的《掌机迷》再次增设新栏目，「达人王」让读者们近距离接触国内游戏界的知名人物，了解他们从事汉化、开发的背后有着怎样的经历

特别策划：银河史记
——关于《银河战士》的一切
超爽攻略：银河战士 融合
新约 圣剑传说
超级机器人大战D
达人王：混沌星辰小组专访
光盘中赠送《新约 圣剑传说》原声音乐



让很多人又爱又恨的边角栏就是从第6期开始出现的，针对PM饭的「口袋百问」和让广大玩家畅谈游戏抒发情感的杂谈类栏目也诞生了，《掌机迷》越来越精彩越来越好看

特别策划：纹章编年史
——你所不知道的《火炎纹章》
便携时代的掌上游戏
——历数掌机游戏平台的发展变迁
口袋百问
游戏杂谈
游戏月评



虽然之前的改版很受好评，但是《掌机迷7》却遇到了一个大难题，在厂商们憋足劲头准备圣诞商战的游戏淡季，攻略的精彩程度大受影响，必须发掘更多看点才行。

特别策划：口袋发展史
——关于《口袋妖怪》的游戏知识
超爽攻略：天外魔境 青之天外
达人王：阿中访谈
口袋百问2
游戏杂谈
游戏月评



从03年12月开始，《掌机迷》相关的信息就可以在网上查到了，新的一期什么时候上市，都有哪些精彩内容，可以先睹为快，同时《掌机迷》专用页面加紧制作中。

特别策划：牧场物语年代记
超爽攻略：马里奥与路易RPG
SD高达G世纪A
史莱姆大冒险 冲击的尾巴团
前线报告：GBA/SP选购终结篇
——首次为玩家买机指点迷津
小看翻新机现状

石虎钺	高三是辛苦的，看PG是快乐的，看PG+高三是飞快的……
读者资料	男，17岁，四川德阳市第三中学08级7班，618000，QQ398598124



新编辑入伙——雪人开始加入《掌机迷》制作阵营，并且占领了「POCKET专业户」里的一片地盘与广大玩友谈天说地，新春号打响了04年第一枪，《掌机迷》稳步发展

新春打假专题
——直面国内市场假货问题
特别策划：敌林外史
——深入剖析反面角色的魅力
超爽攻略：洛克人EXE4
牧场物语 矿石镇的伙伴们 女生版
雪人聊天室



本期的情人节专题可是很有看头的，由飞月雪人联手打造，另外还有《掌机迷》很多作者的照片与自我介绍文字汇总，让大家更多地认识奋斗在一线的他们

特别策划：GF取悦计划
奋斗在一线的战士们
天外魔境与日本文化
超爽攻略：口袋妖怪 火红/叶绿
逆转裁判3
GB的不灭传说
任性贴图区



狸猫绫小路义行从《掌机迷11》开始入驻「掌机动漫坛」，恶搞的文风很受欢迎，成为又一个延续到现在的经典栏目，本期还增加了由PG作者和编辑联合制作的游戏点评

特别策划：机战编年史
牧场物语问答解惑
超爽攻略：银河战士 零点任务
逆转裁判3
掌上风暴
掌机动漫坛
游戏点评



离创刊号诞生已经过去一年了，《掌机迷》迎来自己一周岁的生日，在接受来自全国各地的祝福的同时，编辑们立志手制作更加精彩更加好看的精神大餐奉献给大家。

特别策划：有罪？无罪？逆转刹那的瞬间
——解读《逆转裁判》和其影响
给行货掌机的12点建议
超爽攻略：索尼克A3
龙珠Z 舞空斗剧
动作高手达成之道
——动作游戏高手CAB授道

周磊	小编啊,你也太不厚到了吧,我可是PG的铁杆啊,花在PG上的money可以买1.36台SP了,怎么连个小彩头都沾不上啊。(编:那就让你上边角栏吧XD。)
读者资料	男，20岁，浙江宁波市江北区风华路818号宁波大学南门公寓2幢210，315211，QQ807179432

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



《掌机迷》的改版静静地进行着，整体规划焕然一新，从目录页的变更上可以一目了然，随着NDS和PSP的相关消息逐渐公布，《掌机迷》为次世代掌机大战的冲击做着准备

特别企划：收藏GAME&WATCH
厂商的摇钱树 游戏复刻现象
GBA模拟驾驶类游戏趣谈
极上攻略：星之卡比 镜之大迷宫
洛克人ZERO3
勇者斗恶龙3 再造传说
光明力量 暗黑邪龙复活



在机战迷的强烈要求下，《掌机迷》开设了「机战天空」栏目，该栏目最初是以问答形式来讲述机战相关知识的，几经更换作者之后，《机战天空》断断续续保留到现在

特别企划：金色法则
——解读《黄金太阳》
GBA飞行射击类游戏趣谈
极上攻略：马里奥对大金刚
火影忍者 最强忍者大集结2
情报工房：携带的飞跃 新一代掌机
机战天空



随着掌机讯息的急剧增加，一月一期的杂志装不下那么多内容，《掌机迷》半月化的变革也越来越势在必行，随着暑期游戏热潮即将到来，《掌机迷》的变化也即将到来

特别企划：口袋妖怪周边产品大串烧
——探索口袋周边的世界
掌机移植游戏TOP20
GBA经典球类游戏评析
极上攻略：超级大金刚2
不可思议迷宫 特鲁内克大冒险3
玩家手记：火影世界忍者传承



新增专栏「口袋基地」和「逆转法庭」，前者囊括了关于口袋妖怪的各方面信息，而不仅仅是游戏相关问题解答，这个栏目也作为老牌栏目一直到现在都大受欢迎

特别企划：冲出十面埋伏
——暑期GBA购机指南
暑期烧录卡导购
二线游戏整装待发大阅兵
极上攻略：续·我们的太阳 太阳少年加戈
口袋基地
逆转法庭

王磊	我只想说一句话：大家一定要看好自己的掌机啊！（一个丢了掌机的人血泣）
读者资料	男，23岁，黑龙江哈尔滨市道外区南勋街3号楼六单元四楼二门，150020



《掌机迷》半月化始动，虽然工作量增加一倍，但是编辑人数也随之增加，新编辑阿蛮和Keetyl加入，《掌机迷》全书所使用的纸质提高，价格定为9块8

特别企划：谁毁了掌机事业?
——升华还是堕落? 两大厂商搅局掌上乾坤
卡普空少年的成长实录 洛克人编年史
极上攻略：最终幻想1+2A
SD高达FORCE
洛克人EXE4.5
传说的斯塔菲3



娜卡加入，《掌机迷》一口气增加了若干栏目，「仙人指路」「行情扫描」报道国内市场最新情况，「NGP纪念堂」「WSC博物馆」增添怀旧滋味，游戏专栏应有尽有

特别企划：神游的无奈
掌上格斗英雄 掌机格斗游戏巡礼
极上攻略：召唤之夜 铸剑物语2
青青牧场
联机广场
蘑菇王国
恶魔古堡



由于《掌机迷》与《口袋妖怪绿宝石攻略本》的同期制作，工作量再次增加，编辑人数仍然需要扩充，暗凌加入了编辑们的行列，《掌机迷》制作阵容空前壮大

特别企划：NDS降临前夜
须弥桃夭 15载掌机“恋爱史”
2.9英寸的宽屏
——点评电影改编游戏
极上攻略：口袋妖怪 绿宝石
守护英雄A
龙珠Z 布欧的愤怒



距离新一代掌机的发售日越来越近，《掌机迷》上越来越多地出现关于新掌机的话题，等到掌机更新换代完成，掌机市场风云再起的时候，《掌机迷》的重心也将随之转移

特别企划：盛宴下的尴尬
——关于TGS的一些反思
极上攻略：火炎纹章 圣魔光石
寂静岭
火纹圣殿
同人小说：丢失的宝石
——玩家自己创作的关于口袋绿宝石的小说

叶超	在边角栏看到好多“同命人”啊，高三的同学们，我们来一起努力吧！
读者资料	男，19岁，安徽芜湖市繁昌县第一中学高三16班，241200，QQ523920366

《掌机迷》100号特别刊载：读者感言

每次买《掌机迷》后，拿到我手上时已经破破烂烂了，因为《掌机迷》炫丽的外形引起了许多同学的好奇，经N次传阅+瓜分海报、光盘=面目全非，还好第三期出现时，班里有许多人已经决定长期购买《掌机迷》了。——李康

就在我痛苦的时候，我发现了《掌机迷》，虽然包装不是太精美，但还说的过去，内容也是一级棒，赠品也很好，10元，也很物超所值。——那闻超

PG挺好，年龄太小；书是全彩，页数太少；硬皮不错，就是很薄；综上所述，本书不错。——张伟

9月无意邂逅了《掌机迷》，它让我又一次回忆起我的高中时代和那台伴随我3年的“大砖头”。——姜继周

《掌机迷》现在一期比一期精彩了，成长得好快，我以前买《掌机迷》只是为了上面的游戏攻略，但我买了以后才被里面的许多文章所深深吸引了。——蒋文武

感谢小编们的努力，因有你们游戏文化的交流才有了更深刻的意义，我们这些玩家兼读者，会给《掌机迷》注入更大的活力。——曹荣平

希望《掌机迷》成为一个所有掌机迷的天堂，而且期期精彩，千万不要辜负所有关心和支持《掌机迷》的FANS们。——杨帆

《掌机迷》作为一本全彩杂志，如果随便翻翻的话，根本看不清有什么栏目，所以建议栏目的标题要有特“色”，让人一翻到那里就知道这是一个新栏目。——程坤峰

曾有一次接触，使我更了解掌机市场信息；曾有一次接触，使我更了解掌机讯息；那就是《掌机迷》，一本不能不看的掌机书。——张华义

即将迎接高考的洗礼，时间紧迫，人也紧张，捧起《掌机迷》，总觉得像饥渴的人在茫茫沙漠中发现一片绿洲、一缕清泉一般。——肖斌

机书风云论PG，字字真言领风骚，价格便宜内容精，毫不减烂期期正，零三游戏过足瘾，还看今朝《掌机迷》。——黄启迪

早先对掌机的书就爱不释手，比如《绝对GB读本》、《超GB特辑》等，现在每月一餐《掌机迷》，吃得很香！——殷子龙

我敢肯定：《掌机迷》会像统治地球几十亿年的恐龙一样统治亿万玩家的心，祝《掌机迷》越办越好！——潘昊

所有的快乐都源自自己的双手，掌机迷——用双手创造快乐的一帮人，《掌机迷》——叫你用双手创造快乐的杂志。——南方

在没有接触PG以前，我的人生是阴天，自从结识PG后，我的人生变成了多雨，每一个雨点都是一个掌机迷。——武凯

没有GBA的日子，昨日之日不可留；没有PG的日子，今日之日多烦忧。——陆家健

如果《掌机迷》是“千里马”，那我便是“伯乐”，当游戏打不过去时，《掌机迷》好像“雪中送炭”，帮我解决了困难。——傅阳

希望PG不要将ACT、FTG、SPG等类型游戏看作是不需要大量攻略的游戏，对于不认识日文的广大玩家来说，即使是没有剧情也有大量的地方需要讲解，期望PG能将它们与RPG游戏一样看待。——陈华

我想：做攻略应该做两个极端，要么粗粗地把难点重点说一下，便于初学者上手，并且避免游戏过于BT，反过来折磨玩家，其余的就让玩家自己去体验；要么就写成小说攻略，使读者即便不玩也能领略游戏的剧情。——王迪

杂谈类文章多一些，这年头大伙基本上都是有内涵的玩家，杂谈能拉近玩家们的心，也能让我们在游戏之余冷静地思考游戏的本质和现状。——孙力

为伊独醉《掌机迷》，日日期待出刊期，月月一张大团结，年年如此都不悔。——李东荣

看人间多少故事，最销魂PG三弄，PG一弄费思量，PG二弄断人肠，PG三弄惊天下，读者深感为之狂。——余震东

看着别人对着女朋友，一手拿鲜花，一手牵GF的手，心里真郁闷，不过还是可以对着PG，一手拿GBA，一手拿SP，笑对人生。——刘林

假使这个世界没有掌机，世界一样不变，地球照样转；但没有了《掌机迷》，地球转的意义也消失了。——卢锦帆

好好看《掌机迷》吧，让你的思绪在掌机游戏间跳动，让你的心在更广阔的世界中飞翔。——秦方玮

沙泓宇	PG让我明白了：没有游戏机也能很好地与游戏打交道，我热爱游戏的心不变，争取能做到“手中无机，心中仍有游戏”的极高境界。
读者资料	男，16岁，江苏海门市城北新村409幢408室，226100，QQ864692533



又要再说一遍新年快乐

马上就要到春节了，也许大家拿到书的时候春节已经过了，不知道春节期间大家都在做什么。我自己预定去几个亲戚家转转，然后去跟朋友参加个怪物猎人的联机聚会，再休息两天准备上班，不过好像近两年一直都是这样过来的。有时过节也感觉不到自己在过节，和平时的休息差不多。最近跟表哥约了春节打台球，现在抽时间在恢复中，可以肯定的是我绝对赢不了，毕竟他也是在市区里拿过名次的。

自己身边的朋友结婚的好多，在短短一个月里就有6个人都结婚了，不知道是在赶奥运年，还是说都知道到岁数了。大概再过个两年，我也该面临同样的问题了。





↑亲身体会到了一次春运购票难的感觉，我恨春运，更恨趁机捞一笔的票贩子！

嗷嗷～嗷嗷地

春节长假千呼万唤的来了，可我却又好像不是特别的期待！终于买到了火车票，同事都说我点正！假如幸福的话，我会跺跺脚！我要一直拍手跺脚的过新年。

《长江七号》让我欢喜让我忧！还记得一句话"他是我的大英雄"，大家也是不是很有印象呢？

南方雪灾，可北京却不下雪，天气变得异常，保佑那片天空早点晴！

感谢美编饭饭、兔子、小宝以及PERFECT给我过了一个非常愉快的生日，并且还给了我一个好大的惊喜，"嗷嗷揍瘪"——我谢谢你们！





回家、不回家、回家、不回家……

刚看完07年柯南剧场版没多久，我也来个很冷的猜谜吧："阳光宅男"的反义词是什么？答案是：月光宅女。说起这个就感慨多了，"月光"可不是月亮洒下的光芒，而是指工资月月花光的现象，这个对于我来说应该算是老生常谈的话题了。又一次提起它是因为眼看回家的时间一天天临近，口袋里却空荡荡的很失落，算来除了往返路费和预留的生活费以及房租之外，本月又月光了，拿什么钱来买东西带回家去呢……只好不厚道地祈祷回家的航班因为天气状况取消，我好安心退票，另择时间回家。呃，不小心说漏嘴了，迫于形势今年还是订了飞机票，结果导致了现在的窘境，真是焦头烂额啊，泪……



PG总动员

～小编们的轻松驿站～

刘陶然	攒了N久的钱才买了台二手NDS，结果还挂了，为了不让我的DS生涯终结，砸锅卖铁也认了。
读者资料	男，14岁，山东省潍坊市奎文区民生东街潍柴东宿舍



纠结又纠结



最近说我纠结的人越来越多了。先是翔武在我写DS版FF4的攻略的时候说我纠结，之后Perfect就在一边赞同说我很纠结，以前没钱的时候卖了PSP当时就十分纠结，好不容易攒了点钱，想买台新P，赶上过年涨价，面对是先玩还是再等等的选择，更加纠结……我这个人究竟是不是很纠结啊？但是就在过年之前一个下午，猴子和魔王一起鼓楼“冲动”了一把，PSP-2000到手，猴子也终于摆脱了纠结的束缚，真是可喜可贺。



回家过年

今年冬季的天气未免太不和谐了点吧：北京下的两场小雪第二天都化为天边的浮云，北方的不少城市也是如此（好吧，我承认北京更北的区域不在我的地理知识范围内 —_,—|||）；而许多南方城市最近这几天却下了多年来罕见的暴雪，家乡的积雪据说已经快达到膝盖了。上次差不多这样的深度还是小学时代的记忆啊，就不能等我回去以后再下么……OTL

写完这期手札的第2天露琪就在回家的路上了。这段时间每天上班后做的第一件事，就是打开网页查看关于南方暴雪的报道，虽然露琪的家乡是省会城市情况还算相对好的，但目睹其它地方接二连三的严重灾情还是让心里面堵得发慌。同学们应该早就放假都已经到家了吧，就在这里祝福和露琪一样要长途跋涉才能回家的人，一路顺风，家人平安。



↑这本书编辑部已经入手，正在努力翻阅超极厚的864页内容 Orz



足球，春节，生死战



吉拉又一次在客场拯救了米兰，在激烈的锋线竞争中，年轻人需要的是沉稳，学会等待和忍耐才是成功的第一步。两届意甲最佳射手和2400万欧元的身价不是用来炫耀的资本，而是你本身的优势。

春节要来了，天气却暖了，“瑞雪兆丰年”一去不复返了。听说本山大叔和丹丹大婶要在春晚上“戏说国足”，应景！春晚PK中伊之战，你会选择哪一边呢？其实福拉多和杜伊都很可怜，一世功名，希望不要毁于一旦。

春节是购机狂潮，JS们也都蠢蠢欲动，价格自然是不断增长。如果你能忍到春节之后再买机器，价钱一定可以便宜不少。忍住吧，年轻人们！（其实我并不是在倚老卖老）

Editors' Diary

高涛	用于可以玩到《火炎纹章》了，可惜就似乎复刻版的，真想早点玩上原创剧情的。
读者资料	男，河北省鹿泉市朝阳小区1号楼

PG博客 WWW.PGBLOG.COM

一起长大的约定

——记小时候的《勇者斗恶龙》经历

《勇者斗恶龙VI》在万众瞩目中华丽地登场了，方便的操作，不变的系统，精细的画面，再加上日本国民级游戏的号召力，首发日便卷走了三十多万的销售记录，不愧为国民级游戏。

想来笔者自从5岁起父亲买了一台“小霸王”（中国版FC）后，便一直从幼儿园到初二，七八年的游戏生涯全投入到了FC上，同时也玩过不少好游戏，《勇者斗恶龙》就是其中的一款玩得最深刻的，它伴随我和哥哥走过了五六个寒暑假。从尚不懂事的孩子，到现在上大学、上高二的青年学生，我们付出了许多，也得到了回报。

一、初次接触

四五年前，FC上有一种叫做“智力卡”的卡带流行了起来，一般的卡带上会有好几个游戏，甚至有99999个游戏，不过只是几个游戏，在不断重复凑数而已。但“智力卡”一盘卡带上只有一个游戏，而且价格还是一般卡带的好几倍，最贵的能卖到五十多，比一般卡带贵十几倍。可因为里面的游戏很好玩，因此也舍得出钱买。其实，所谓“智力卡”也就是FC上的RPG而已，能存档，可以连续地玩很多小时，因此才在当时大受欢迎，我也正是那时候才第一次接触RPG游戏。

当时，我哥哥的一个同学借给他一盘卡带，说是“智力卡”，很好玩的。抱着怀疑的态度，我们将卡带插进了游戏机，结果刚一打开，我们就被吸引了。首先，一开始就是一段悠扬的音乐，故事说的是一个少年想当勇者，于是在母亲的引导下来到国王处，结果国王赏了他一把铜剑一件布衣，让它自己到酒吧选同伴。《勇者斗恶龙》的死忠们一定知道这是哪一部作品了吧？只可惜，当时我和哥哥不会玩，刚凑好人数走出城外到处乱跑，结果一不小心就跑到城外某个塔中去了，当时才一级，不出一分钟就被蹦出来的青蛙秒杀了。带着不服，我们使劲练级，终于将等级升到了3级，结果两分钟就GAME OVER了，当我们不甘心准备东山再起时，却发现不能存档了，原来是电池没电了，郁闷，第一次的接触就这样悲惨地终结了。

二、深入了解

自此以后，我们便开始关注起《勇者斗恶龙》系列来。经过不懈努力，终于从“游戏店”中花了五十块大洋捧回了心爱的《勇者斗恶龙X》。（为什么是X？因为我是个玩游戏只记剧情和内容不记名字的人，至今有很多好玩的游戏也叫不出名来，不过剧情我是记得非常熟。）当时五十元对于我们初中未上的小学生来说已经算是天价了，因此我们视“他”为珍宝。

首先，是取名，我们随便取了一个名字后便建立了存档，开始了杀龙之旅。

故事的主人公是一个国家的王子，一天，国王找到他后，对他说道：“你已经长大了，也该去冒险了。”于是王子就开始了冒险之旅，首先国王要王子先去找邻国的一位王子，几经周折找到后又要去找一位公主，结果发现公主被变成了狗，用“太阳神眼镜”将公主变回原样后她也加入了队伍，接着就展开了正式的冒险。

游戏的过程中，我们经常遇到困难而卡壳，每到这时，我们就不放弃地到处寻找线索，当终于找到解决的方法时，我们都会为此而欢呼。当我终于在一个我们找了三天（真实时间）才在主



张家一	边角栏终于又会有小编的调侃了！这一刻木头、雪人老大灵魂附体。
读者资料	男，19岁，辽宁辽阳县一高中三年七班，111200

岛上的一只狗的屁股后面找到了能开金门的金钥匙时，我激动地冲出门外，大叫道："我终于找到金钥匙了！"那种快乐至今还残留在我的心中。这也是我至今玩游戏时所想体会的，可是现在玩RPG时都没了原来的耐心，一有卡壳就看攻略，比如去年玩《FF3》时，基本上就是照着攻略在玩，失去了探索的乐趣，也就失去了玩RPG的乐趣，结果玩《FF3》的乐趣只能在战斗系统中找了。

通过这个游戏，我和哥哥已经基本对《勇者斗恶龙》痴迷了，几年暑假每天都在想怎样才能找到那个城市，怎样才能打败那个怪兽。自此，我们已经成了《勇者斗恶龙》的死忠。看到店中有《勇者斗恶龙》就拿出来体味一下，但由于店中的游戏太少，又不进《勇者斗恶龙》，因此我们实际上也没玩多少，似乎只玩过"天空三部曲"和《勇者斗恶龙III》和《勇者斗恶龙VII》。

三、新的期盼

自从初二起我买了GBASP，加上家人特别是外婆的大力打击，我们暑假基本上已经玩不了FC了，直到现在基本上都没玩过FC上的《勇者斗恶龙》了。而当我买了NDSL后，就一心投入到任天堂的世界中去了。当听到《勇者斗恶龙》最新作要在NDSL上出的消息，我感到十分兴奋，可还等"天空三部曲"复刻的消息传出，我心爱的NDSL就被同学的母亲摔坏了，结果只赔了500元，买不起NDSL，又面临着学业的压力，只能等到高中毕业再买了。当《勇者斗恶龙IV》出售时，我看着攻略，似乎又回到了当年为那名因保护勇者而死的少女感到敬仰，又为特鲁尼克章中凑了20000G而赶去挖洞后进洞发觉本章已结束时大呼怎么不多存点钱时的懊悔的年代。

现在，对《勇者斗恶龙》只有期盼了，希望高中毕业后能入手NDSL，那时我一定会将"天空三部曲"和《勇者斗恶龙IX》下到卡上玩。

"一期长大的约定，那样消逝，打过勾的我相信……"既然29的周董能那样唱出来，那么已18的我也会说："一起长大的约定，我一定会履行的！"

文/钱鹏

相伴一年

新年伊始，总免不了回忆一下过去一年的得失，展望一下新一年的美好蓝图。望着身边的PSP和NDS，不禁感慨，这一年就是在它们的陪伴下度过的。回想一年前的这个时候，决定购买PSP了，玩命似的从各种渠道了解PSP的一切：性能、



价格、优点、缺点、电池继航时间，甚至轻重气味。真的是非常用心，记忆中还没有哪次买东西像这样。在决定买PSP的时候，没有陷入是该买PSP好还是NDS好的犹豫中，因为选择PSP的动机太明显了，就是冲着它丰富的自制程序去的。一台MP3，一台MP4，一台掌上阅读器，一台多平台模拟器，一想到这些口水都要流下来了。

一个星期六的下午，在朋友的陪同下，来到经常光顾的游戏专卖店，经过询问、谈价、试机等一系列商业程序后，以1600元的血汗钱换取了PSP主机+2G棒（至今都想不通为什么SONY要管这扁平的东西叫Memory Stick）+小包+三张PSP游戏镜像光盘。人这种动物可真奇怪，明明之前兴致高昂，但等到真正到手后又觉得没什么大不了的了，感觉仿佛是在菜市场上买了一棵大白菜，完全没有当年上初中父亲给买八位机时的激动。机子拿回家就开始始狂试各种模拟器，各种相关程序早就在网上下载下来准备好了。先从最期待的SFC模拟器开始试，实际效果让人惊喜不已，近乎完美的模拟效果，居然连《星海传说》这样需要特殊芯片的游戏都能运行。强大的扩展功能：金手指、即时存档等一应俱全，感动啊，感动。曾几何时，我多么希望有一台SFC，现在居然可以像捏小鸡一样把它拽在手里。接下来挨个试来，简直惊喜不断：FC完美，MD完美，GB完美，CPS1完美，CPS2完美，NEO完美，GBA略有不足（当时版本低，现在非常好了）。天啊，这简直是把游戏店给搬回家了，以前的那些机和卡全白买了。什么，还没说PS模拟器？等一下，后面慢慢说。接

屠曜辰 我玩游戏RP很无敌哦，希望可以上边角栏，玩DS的加Q。（编：那就满足你的愿望吧。）
读者资料 男，18岁，天津市南开区天津大学北五村26-6-502，300072，QQ373244643

下来的很长一段时间一直在干同一件事件并且乐此不疲：把各种ROM拷进记忆棒中，挨个测试能否运行，运行效果怎么样，测试完了就大叫万岁，感觉还真没几个游戏不能玩的。

这么搞了一段时间，该测试的也测试得差不多了，于是我的兴趣开始转向PSP的音频和视频播放功能。MP3见多了，早就不稀奇了，不过不用戴耳机倒是一件乐事，后来发现用AB回放功能学学外语还挺不错的。至于视频嘛，格式转换一直是让人头痛的，PSP的转换软件不少，用过几个，但多不尽人意。后来发现有一个韩国人开发的AVI播放器，AVI的转换倒是很方便的，迅速快，体积小。不过这个AVI播放器效果太难让人满意了,功能少得可怜，连播放进度条都没有，最恼人的是它经常出错。就算这样，还是在春节期间兴致勃勃地看完了梁朝伟主演的《侠客行》。再往后知道了WindAVCoder，功能强大，迅速、体积都不错。视频转换的重任基本上交给它了。

折腾完了这两样，基本上也就差不多了，什么看书看图片，没什么好多说的，上网又没那条件，只能去折腾系统了。买的时候是2.71，那时正值自带PS模拟器的3.02OE降临，店主说想要就只有刷机，有20%以上的变砖几率，变砖要打开机器来恢复。想了想有点悬，钱倒还是其次，至于这开机嘛……唉，罢了，罢了。再说这PS模拟器才出，还不知道好使不好使呢，事实证明了该模拟器的效果是很不错的，而Noobz小组也推出了更安全的刷机程序，终于忍耐不住拿去刷了。后来想玩《最终幻想2》,要3.30以上系统，不求人，自己刷了。再往下,要不说科技发达呢，在反反复复的刷机斗争中,随着神奇电池的出现，什么样的矛盾都解决了,修复、升级、降级都跟玩一样了。

在这样仔仔细细玩够PSP后，终于有一天感到少了些什么。PSP到底是一台游戏机，作为一个游戏迷来说，当然希望它上面的经典作品越多越好，就像它的前辈PS和PS2一样。遗憾的是它不争气，面市三年多了，像样的作品用十根，不，五根手指都能数得清。每每翻开杂志看着PSP的新作发售表,多是些莫名其妙、名字古怪的无名小作,不然就是耳熟能详、历史悠久的移植大作。再看看人家NDS，一个个如雷贯耳、惹人垂涎的作品接二连三。于是乎我的欲望膨胀了，在购买PSP后不过三个多月，一台二手NDS就到手了，代价是700元人民币，包括主机、SC烧录卡、读卡器和包。成色还不错，只是SC卡长出那么一截，让人不舒服，512M容量也偏小，很想换一个R4、EZ5什么的，但是后来实际使用中发现SC卡其实还是很好用的，反正是玩，也用不着多花钱了。

NDS又是一个科学的奇迹，多一个触摸屏简直是让游戏层次上到了一个新的台阶，各种玩法新奇的游戏让人眼界大开。游戏商们绞尽脑汁、挖空心思地变换花样来取悦它们的消费者，让他们在一片惊喜赞叹中心甘情愿地掏出自己的钞票。我自己也疯狂了，就像几岁的娃娃发现了一件新奇的玩具一样如痴如醉地享受NDS带来的乐趣：在《世界树迷宫》里像小学生一般一笔一画认真地画着地图，深刻体会着在迷宫深处弹尽粮绝而又进退不得的绝望感，这种感觉很久很久都没有出现过了；在《逆转裁判》里，可以对着麦克风大叫“待った”和“异议あり”，好像自己身在法庭当中，维护着正义；为了给自己以脑子很年轻的感觉，努力在《脑白金》里练习各种看似简单但又乐趣无穷的题目；置身于《雷顿教授与不可思议的小镇》童话般的世界里，听着悠扬的音乐和极富感染力的配音，破解一个个谜题，陶醉在自己有着高超智慧的幻觉中……太多了，NDS上好玩的游戏实在是太多了，三天三夜都说不完。常常于玩得意犹未尽之时，又觉得有两点美中不足：1、NDS的屏幕好像是小了一点，长时间游戏对眼睛不好；2、NDS好游戏出得也太快，让人玩得喘不过气来。

这些就是这一年来我在掌机方面的种种，写的时候真的是思绪万千，想得东西很多。游戏的天地是很美好的，我们真诚地热爱它，但是对很多人来说随着年龄的增大，对游戏的热情已不再像小时候那么丰富。由于种种客观条件，不能把精力完全投入其中，再加上现在社会繁荣，娱乐的方式很多，人们有了更多选择。常常出现这样的情况：一个想玩的游戏要拖上几个星期，几个月才能通关，甚至一年多两年了，还在原地踏步。经常说着“什么什么时候一定要把那个游戏好好的玩一遍”的话，感觉就像在还债。偏偏游戏又是发展得如此之快，想想我的PS2买了才三年多，而它却马上就要在平静中退出历史舞台了。我们这些热爱游戏的人也是一样，一代新人换旧人。我在文章里大谈模拟器带来的感动，但这种感动只属于从那个时代走来的人，试想如果是一个看着华丽无比的3D画面，听着震撼无比的环立体声成长起来的新生代，他们会感动？恐怕他们会对那些简陋的画面和粗糙的音乐嗤之以鼻。我们这一代人很幸运，经历了游戏的起步，又见证了它一个又一个的辉煌。游戏当然会一如既往地发展下去，但昔时的感动却难再现。人云一场游戏一场梦，却不知何时是梦醒之时。

文/寒心

沈伯锐 我不想做普通人，我要做就做一个啥都能玩的小编！
读者资料 男，17岁，安徽合肥市第三中学高三2班，230001，QQ394340126

我的病房我做主

我这次投稿就是想跟大家聊聊近期不红不火却蛮有人气的一款游戏，对，就是它——《激狂之渊 病房》。说实话，我起初并不看好这个游戏，因为我不怎么喜欢恐怖游戏，而且对NDS的3D画面表现力不太有信心，且折款游戏发售时也没做什么文章，名气不太大，所以我一直无视它的存在。直到有一天我实在没游戏玩了，于是决定去网吧下游戏，在寻找中文游戏时我偶然发现了这个游戏的汉化版，并且汉化人员对这款游戏赞不绝口，于是我就这样开始了我的“病房”之旅。

抱着忐忑不安的心情我打开了游戏，首先给我留下深刻印象的就是那哀嚎的人脸封面和摄人心魄的音乐，还有那读档按钮竟然是两个心脏(隐约还能听到心跳的声音）！我紧张地点击了那“心脏”一下，游戏开始了……“哇！”我倒吸一口气不禁叫出声来，这游戏开头动画实在太惊人了：飞驰的轮椅、黑暗的楼道、急促的呼吸、血腥的画面、恶心的僵尸、恐怖的小女孩……几乎所有恐怖元素都集结于此。随着主人公的惊醒，我也得以短舒一口气，游戏终于正式开始了，在此我要以个人名义向各位保证游戏画面的极高质量，这种画面完全出乎我的意料，那破败的墙面、黑暗的环境、压抑的气氛，加之那极有代入感的音乐……“这游戏真是太棒了！”我不禁想到，然而最让我满意的就是游戏开发人员的细心：第一人称不晕模式（我起的名）。首先我要说明玩家为什么在玩第一人称游戏时会头晕，这是因为人在看东西时大多数时间是眼动而头不动，看东西时会有且只有一个焦点，但大部分第一人称游戏并没有注意到这点，屏幕总是随准星的移动而移动，这就使人产生了一种晃头的感觉，头晃得久了自然会晕……但《病房》则不是这样，游戏时屏幕四周会有“半透明虚化处理”（我起的名），这样就使屏幕上有了一个焦点，所以即使不需要准星也不会头晕，而且在得到手电后，手电会随玩家的控制而改变方向,不是一味只照前面,十分真实,所以完全不会头晕,我个人认为《病房》的第一人称模式是当今最为完善的（没有之一哦）！

在游戏中房间是几乎完全黑暗的，所以手电就成了必需的道具（不知道谁能不用手电通关，那这人可真够牛的了……），手电所照之处就明亮多了，但有一点不科学，不知道是主人公左手有残疾呢，还是游戏设计人员刻意安排，手电和枪都只能右手拿，也就是说用手电时不能开枪，开枪时就不能用手电……这样就使游戏难度大大增加，玩家不得不来回切换手电和枪。记得有一次开着手电走着走着突然冲出个僵尸，我差点儿吓死，狂按L键，嘴里还喊：“死吧，让你吓我！”只见手电开开关关，僵尸就是没死，这才反应过来没换枪，等我换回枪来就差不多game over了……尤其是怪物多的时候，常常手忙脚乱，有时只能猜对方的位置然后盲射，但这个缺点并不怎么影响游戏的进程和整体素质。

接下来就让我点评一下游戏的画面吧，除了之前说到的墙啦血啦；其实还有很多不错的地方，雨夜、怪物、场景、器具，这些做得都非常精致，正如开发小组所说：“我们要充分利用NDS的机能。”看来此话非虚啊，并且气氛渲染极其到位，使人举步维艰又欲罢不能！一句话：“介就是好画面！”如果不亲自尝试的话真的是不能体会到的哟！

说完画面就该说说音乐音效了，我还真是想不出合适的词来形容游戏中的音乐，还真是空灵中带有死寂，死寂中带有鬼魅，鬼魅中还有恐怖，恐怖中还有……总之一句话：“介就是好音乐！”（我又不是天津人，说什么天津话……）游戏的音效也比较逼真，不过最赞的还是怪物的音效：僵尸的低吼、虫子的婴儿啼哭（歇斯底里版）、“嚎哭男女头”的嚎哭，真是真实中带有夸张，夸张中又有震撼，震撼中……给人的听觉刺激是无与伦比的，总之一句话,对,“介就是好音效！”

至于剧情，本人还没通关，暂时不作评价。

最后就要夸一下汉化啦！汉化水平极高，顶！空气汉化组，感谢你们为玩家做的贡献，敬礼！

文/丁兆龙



谭正阳　吾此生，可以没有名，可以没有利，但不能没有游戏；可以没有车，可以没有房，但不能没有PSP。

读者资料　男，15岁，北京市大兴区黄村镇清源北里，102600，QQ262607350



贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图，要。
kuso恶搞的图，
全都要！



↑呦嚯嚯～这位小姐能让我看一下你的内裤吗？貌似没有什么不能COS的……



→美树本晴彦笔下的《草莓100%》中的东城绫，唯美的画风让少女气质更浓了。

↓这个片应该叫做《凉宫春日的怨念》，古泉古泉，真是可怜。



↓《冥王计划》中的众机体全家福，可惜没有游戏中的G志雷马。



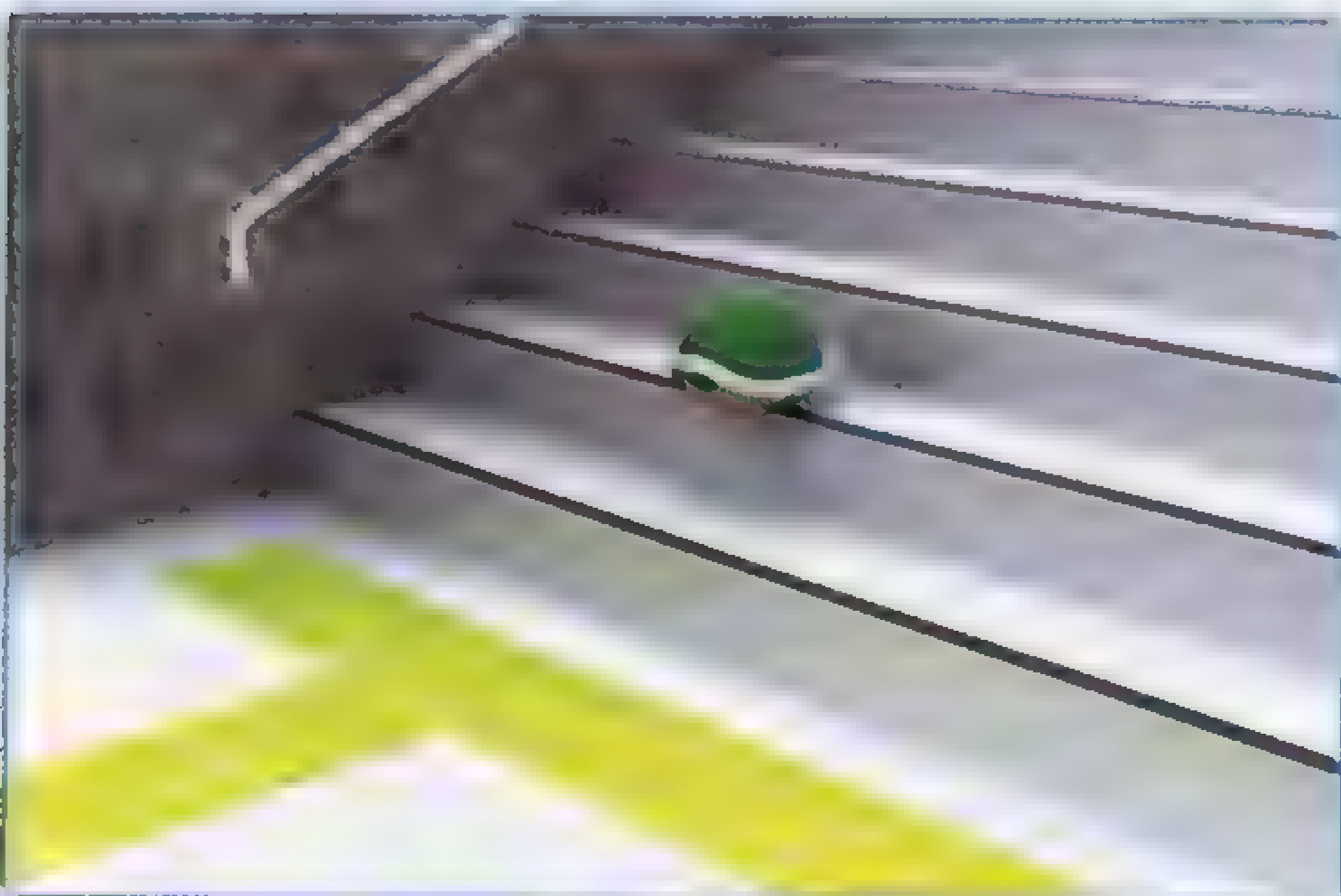
韦荣洁　外面的世界很精彩，掌机里的世界同样精彩。
读者资料　男，17岁，广西南宁市武鸣高中309



↑两大女王的对决！不少FANS希望看到这一幕！



↑SABER姐的壁纸一张,姿势和背景都很有气势。



↑谁来踩！踩完就有无限1UP了（应该是GAMEOVER吧）。



↑震撼人心的大作，预定在世界末日当天发售。



银翼	游戏好玩就可以了，不用鸡蛋里挑骨头。
读者资料	男，17岁，四川成都金牛区星辰路二巷

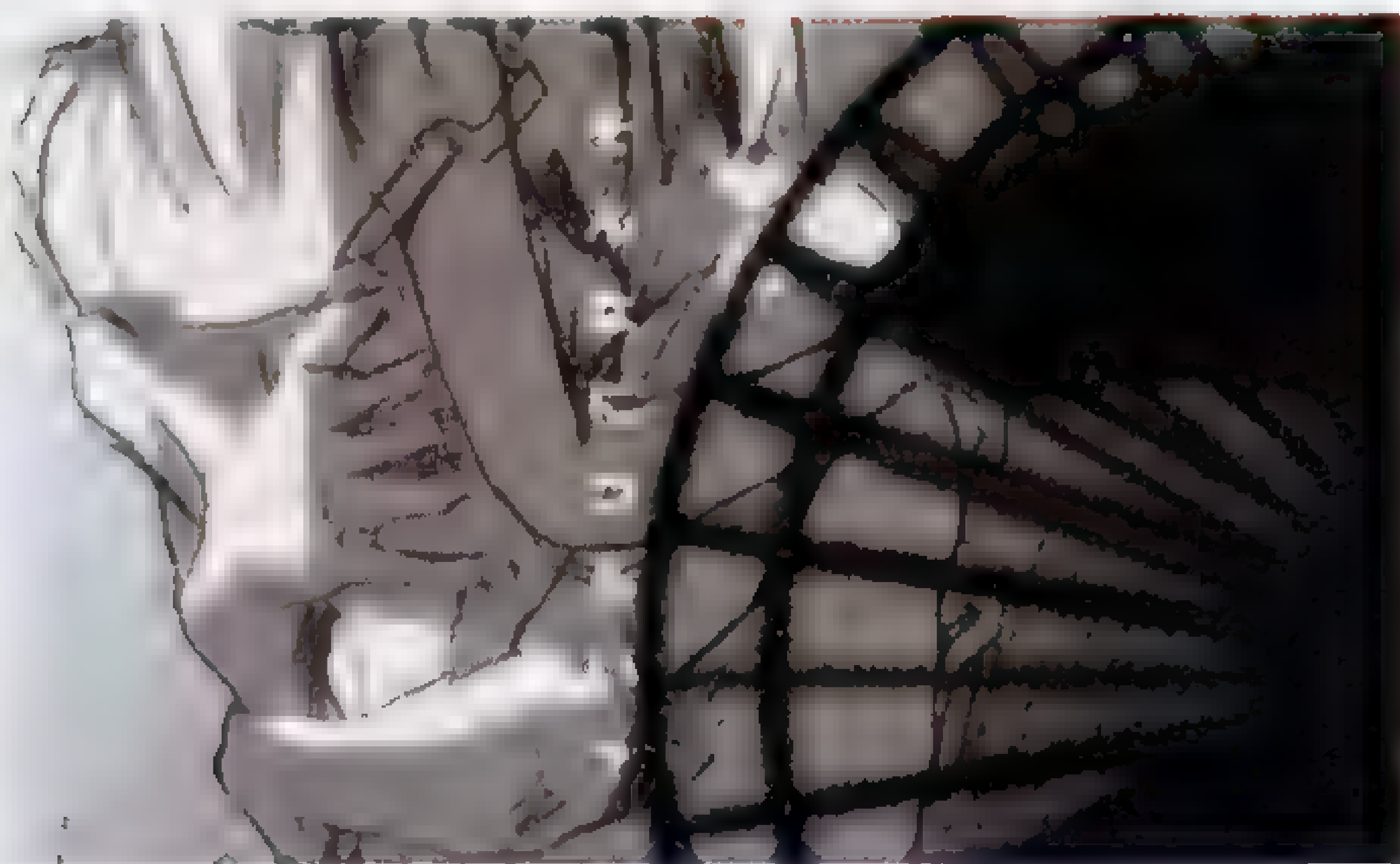


三栖人空间

[illegible]

遥远的世界

原名：遥い世界
公映时间：1999年
片长：1分半



“天空，想飞吗？有那么痛苦吗？一起走吗？这世界真美啊，但是却无法接受。在你什么时候找到真正的另一半之前，请一直待在我的身边吧。”

新海诚从1997年开始制作到1999年完成，做这个短片只用了10万日元左右，而且当时的电脑配置相当的低，结果只做出了黑白片。但是新海诚的风格原型在这个作品已有迹可寻。老式电影的黑白效果，铅笔速写的粗质画面，背景音乐忧郁的钢琴，飞向云端的纸飞机，风吹起的窗帘，以及电车外变换的场景，都似乎在讲述一个若即若离的爱情故事。看过他后期作品的朋友都会从这部动画中产生一种熟悉的感觉，无论是画面还是音乐或是他讲述爱情的方式。

她和她的猫

原名：彼女と彼女の猫
公映时间：1999年
片长：5分钟

“那是一个早春的雨天，她的长发和我的身体一起变得潮湿而沉重，空气中弥漫着雨的芳香，人世间的一切都在按着各自的规律运行着，我们两个身体的温度在慢慢地冰下来，很久之前的一天，她选中了我，因此，我……成了她的猫。”

只有4分47秒的故事，淡淡的黑白片，静静流淌的音乐，以一只猫的视角喃喃讲述了他与女孩的日常生活，时间就这样慢慢走过了春夏秋冬。全片只有一个声音，就是由新海诚亲自配音的那只猫，乔比这个名字只以字幕的形式出现过一次，但却让我无法忘记。这是他和他的主人的故事，也是她和她的猫的故事。

星之声

原名：ほしのこえ
公映时间：2003
片长：24分钟半

“我们就好像是被宇宙分离的第一对恋人。”

“24岁的阿升 N你好，我是15岁的美加子！我到现



王恺　希望上一次边角栏，就一次！（满足你的心愿）
读者资料　男，21岁，上海市闸北区浙江北路403弄33号，200071

在也非常非常喜欢阿升 N！”

“我想快些停雨，然后去便利店吃雪糕。”

“夏天的白云，冰冷的雨水，秋天的味道，雨滴的声音，温暖的春天，别人关心自己的温情，还有放学后的愉快心情，黑板擦的气味，货车经过的鸣声，黄昏路上街灯的浪漫气氛，因为我拥有这些珍贵的回忆，所以我一定，一直跟你一同去感受所有。”

透明的蓝天白云，老式的铁道口与车站，相恋的男女却无法相牵的手。这部个人动画的原版是由新海诚与他的女友美香亲自配音的，但是其精致的画面与令人折服的CG使新海城的名字一下被众人所知。在影片的结尾处，伴随着钢琴的响起， N和美加子记忆中的画面不断交替出现，两个人终于穿越时间和空间将思念传达给了对方，我们知道这正是新海诚的完美爱情。

笑颜

原名：笑颜
公映时间：2003年
片长：2分钟半

“蔚蓝的天空中，只浮现出你的笑颜，正是这个笑容，无时无刻地支持着我。静静地听你说话，静静地待在你的身边，虽然沉默着，但你的一言一语，我都怀着深深的诚挚静静聆听。毫不犹豫，紧紧握住你伸出的手。蔚蓝的天空中，只浮现出你的笑颜，让我回忆起那时的梦想，就算一次一次在途中跌倒，也会再次站起，决不放弃。”

一只小小仓鼠带给女孩的小小的安慰与鼓励，无论何时抬头仰望，只要有蓝天就有你在我身旁。这其实是一支MTV，但是新海诚还是带给了我们那份暖暖的感动。

云之彼端，约定的地方

原名：云のむこう、约束の场所
公映时间： 2004年
片长：90分钟

在那个遥远的日子，我们许下了无法实现的约定。

“神啊，神啊，无论如何，请让佐由理从梦中醒来，无论如何……”。

“神啊，神啊，无论如何，就算只醒来一瞬间也好，请不要让我忘掉现在的感受，一定要向浩纪君传达，我们的梦境能联系在一起是多么特别的事，在没有人



的世界，我是多么的需要浩纪君，浩纪君是多么的需要我，拜托了，我至今为止有多喜欢浩纪君，只要能传递这份思绪，其他的什么都可以不要，无论如何只要一瞬间就好，将这份心情……”

“我一定要跟你说的，非常重要的话，记不起来了。”

“没关系，因为你已经醒来了，全部可以重新……”

“欢迎回来，佐由理。”

这个世界已经没有了约定的地方，就算是这样，从此以后我们也要继续生活下去。

依旧是凝聚新海诚个人风格的影片，加上天门完美配合的音乐，内容我就不具体介绍了，毕竟新海诚的作品不是用文字可以表现出来的，只有大家亲自用

秒速5厘米

眼睛和耳朵才能够感受得到。

原名：秒速５センチメートル
公映时间：2007年
片长：63分钟

“樱花落下的速度，每秒5厘米。”

“喂，你不觉得简直像下雪一样吗？”

“要是明年也能一起看樱花就好了呢。”

“那一瞬间，感觉自己似乎明白了，所谓永远、心灵、还有灵魂的所在之处，就像是同对方分享了自己这十三年的全部人生一般，而接下来的瞬间变得无比悲伤，到底该怎样对待明里的那份温暖和思念，又应该把它们带向何方，这些我都不知道。我清楚地知道，我们以后不可能一直在一起，在我们的面前，横卧着漫漫的人生长路和无尽的时间长河。但是占据心头的不安却渐渐消融，最后，只剩下明里柔软的嘴唇。”

这部片子我不用多说了，这部影片的剧情其实既不起伏，也没有悬念，只是在淡淡讲述成长中的感情。如果这部片子拍成真人电影，可能会无聊至极，但是它是新海诚，片中的任何画面都唯美的可以做桌面，而且还是新海诚特有的唯美，加上缓缓的音乐，让你感受到这绝对是新海诚。顺便提一下，这部片子中也有

猫的集会

一只叫乔比的小猫，虽然只是出现了一瞬间。

原名：猫の集会
公映时间： 2008年
片长：1分钟

“可恶的人类，明天一定一决胜负！！”

被不断踩到尾巴的猫们，一心想向人类复仇，却又无奈拜倒在人类提供的食物和爱抚上，命运只能不断的重复。一只名为乔比的猫终于以主人公的身份登场了，虽然是只有一分钟的影片却绝对精彩有趣。日本电视台NHK从去年5月开始计划播放的15组1分钟动画，全部都是由日本最具代表性的动画创作者制作而成。其中新海诚创作的就是这部《猫的集会》，而其他的14组动画，我会在全部公映之后，第一时间介绍给大家。至于新海诚之后会给我们带来什么样的影片，我们只能用眼睛和耳朵耐心等待着。

李文伟	打工攒钱偷偷买的DSL居然被家长发现了，而他们却没说什么，只是让我有空帮他们下几部电影看，真是好人啊。
读者资料	男，17岁，河南省郑州市管城区紫荆山路139路12路4号，450004，QQ331754898

疯模连

Awesome Toys

不疯“模”不成“活”，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而倾情奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。

凉宫春日的忧郁 树脂模型

DATA 无比例，全高约18cm；全两种；原型制作：[illegible]

这种造型的春日各位在动画中见得不少，但是在手办方面可不多见。这款手办可是SAGA支持制做的，在《新世纪福音战士》中的初号机等高完成度作品就是得到了SEGA的支持而完成的，所以这款作品的素质也相当高。



[illegible]发与服装的质感相当赞！[illegible]竖起食指的春日手办很[illegible]是注意表情！从不同的[illegible]看是有变化的，

凉宫春日的忧郁 朝比奈实玖留

DATA 无比例，全高约13cm；全[illegible]；发售商：SEGA；2007年9月[illegible]发售

各位看过实玖留MM的各种装扮，各种造型，多是以可爱或是“温顺”的感觉示人。这个造型如何？从没见过吧，是不是看得“血脉喷张”啊！（如果你动心了，说明你向着“宅”迈出了第一步）

↑“给你看证据！”，实玖留让虚看自己胸前的星形标记。你是不是也很想看啊！（南无阿弥佗佛）



原伟晋	NDSL玩了一年，我想要PSP来玩，一手NDSL一首PSP，爽！
读者资料	男，17岁，广西省平市第一中学06（2）班

长门有希

凉宫春日的忧郁



继春日之后，长门有希的手办也完成了！在原作中，长门的台词不多，但真是这种异于常人的安静气质博得了无数观众的喜爱。这款作品完全体现出了有希那种“以静制动”的感觉，当有希坐在椅子上看书的时候更是将这种气质体现得淋漓尽致。此外，头发采用了银色中混杂一些紫色的设定，一切都是按照有希的“静”为主旨进行设计的。虽然价格不菲，但是很值得入手收藏！



不戴眼镜的有希各位看得不少吧，但是不带眼镜的有希不能叫做有希！她可是体现出了“眼镜娘”的另一种气质！或者说是有希开创了全新的“眼镜娘”气质！眼镜是银色的，和头发的颜色很搭调，只是由于光线的原因所以拍摄出来的效果成了黑色

像玩偶一样的她，如果真的变成了玩偶……





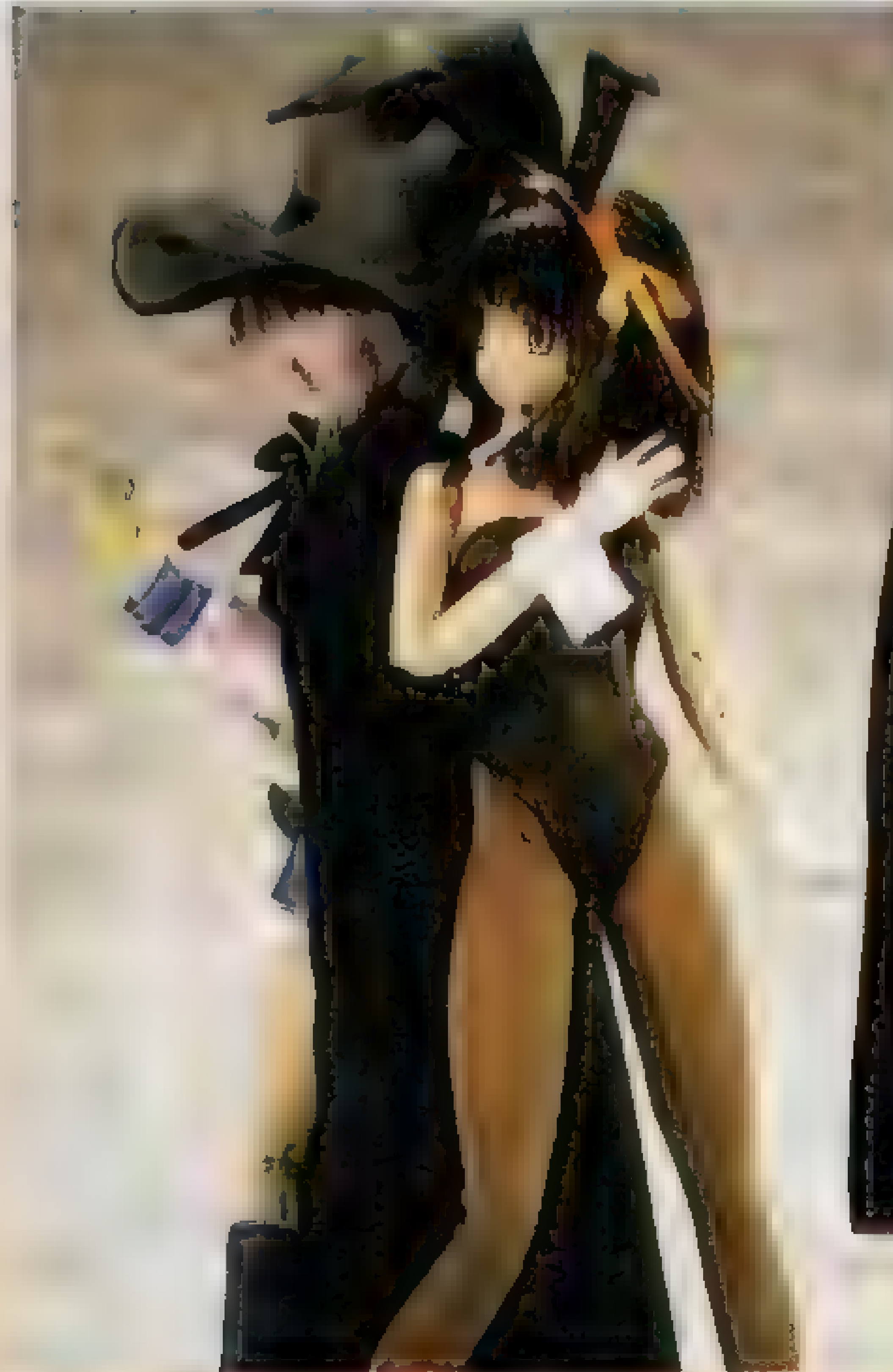


还记得有希在校园祭上弹吉他的场景吗？这也许是有希在整篇动画中最出彩的镜头了。现在，拿着吉他的有希和兔女郎装的春日组合再次呈现在你的面前！很怀念吧，如果你已经入手了兔女郎的春日，就不要错过有希！



占卜师造型的有希也很吸引人啊，用平静的表情说出对方真实的未来，躺在地上的实玖留看起来是得到了有希的救助，真是个只可意会不可言传的意境啊！







蒋勇	寒冷的冬天躺在暖暖的被窝里是件幸福的事
读者资料	浙江省耀州市柯城区北门村



口袋迷 POKÉMON Fan 10

全国第一本口袋妖怪专门志

豪华版

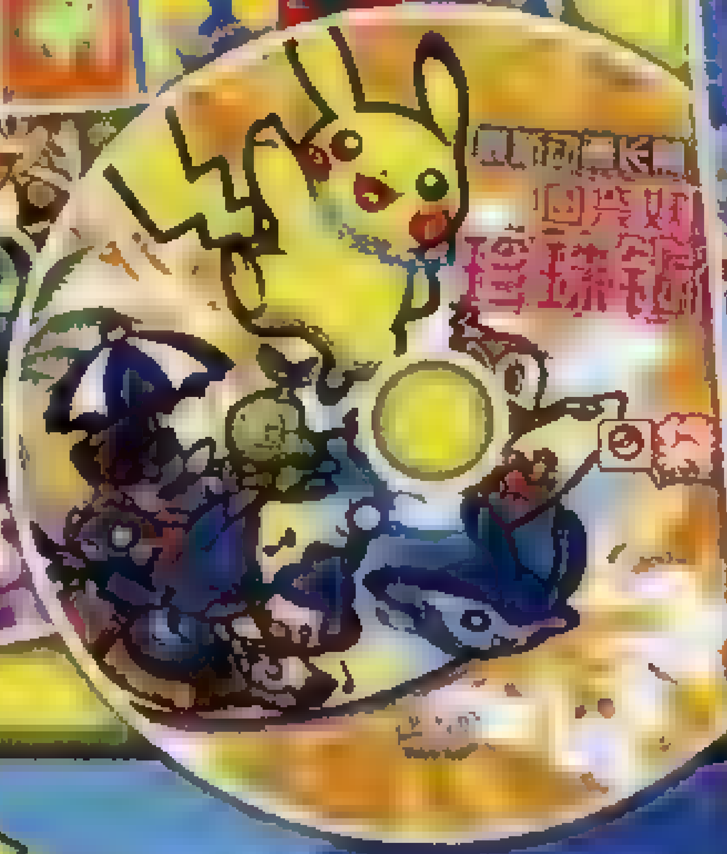
- 豪华赠品A：口袋妖怪2008年大挂历
- 豪华赠品B：口袋迷宫卡通记事本
- 豪华赠品C：口袋迷精品DVD
- 豪华赠品D：口袋剧场版漫画（80页）

书：立体封面，大32开，304页
赠品：超大挂历，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD，书内80页口袋剧场版漫画





超值价 29.8元
豪华版 不接受邮购







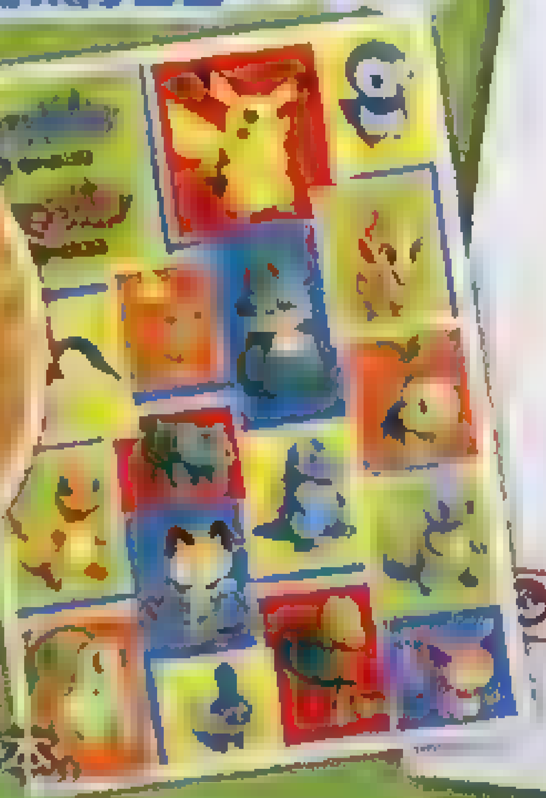
普通版

- 赠品A：口袋双图案大背袋
- 赠品B：口袋迷宫卡通记事本
- 赠品C：口袋迷精品DVD



超值价 19.8元







书：立体封面，大32开，224页
赠品：口袋双图案大背袋，口袋迷宫记事本，口袋迷DVD

接受邮购 仅限普通版

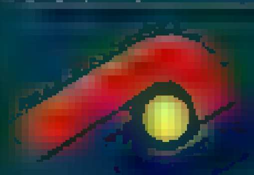
注明“口袋迷10”
北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）
010-64472177 64472180 邮购免邮资

全国火热上市中!!



注意：因豪华版带挂历邮寄困难，不接受邮购

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



机战迷的专门志第四辑即将发售啦！本次有多篇大型专题奉上，并新开多个全新机战专栏，保证你大呼过瘾。更豪华更精彩，不能错过！

机战FAN 4

■定价：19.80元　2月22日上市



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

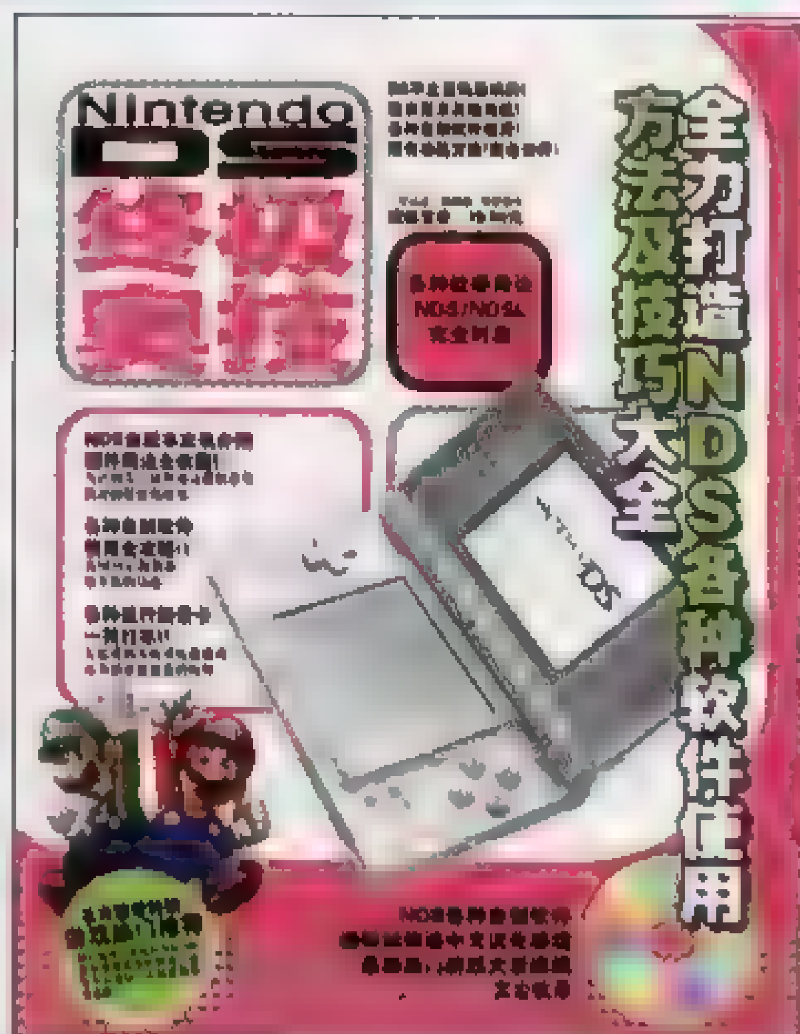
■定价：24.80元　2月25日上市



春节将至，先给各位酷粉拜个早年。本期主打就是锁定在春节和情人节的购物指南，潮爆的单品绝对让情侣的你们爱情直线升温。

SO COOL 2008年第(2)期

■定价：15元　接受邮购



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐，NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购



《口袋迷10》入冬前发售啦！继承了第九辑大受读者欢迎的普通版，豪华版双配制，更加强化了书内容的实用性及可读性。同时两个版分别赠送超珍贵且实用的豪华赠品，DVD光盘收录正在热播的《钻石珍珠》动画片。

口袋迷（10）

■定价：19.80(豪华版不邮购)　接受邮购



彻底收录所有口袋妖怪系列的相关问题，多达一千四百问以上，海量内容收录！口袋妖怪迷必须拥有的一册，让你成为无所不知道的口袋妖怪达人！

口袋特训营

■定价：18元　接受邮购



07年度最受欢迎读者欢迎的PSP特辑再度出击！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版)

■定价：19.8元　接受邮购



超大专题《最后一战》，最后再次将两大热门掌机放在一起一对一比较，到底谁才是最好的掌机，本期即见分晓。全新大型栏目《良品的挑战》本期起火力开放，告诉你游戏乐趣的另一面。

掌机迷2008年第2期

■定价：8.8元　接受邮购



火热的新春合刊已经上市！四大特稿超充实，最终幻想20周年总力特辑！春节攻略集结号，以PS2游戏为重点，让广大玩家假期游戏更快乐！

电子游戏软件2008年第6-7期

■定价：15.00元　接受邮购

电子游戏软件

期号	定价
2007年第7～24期	9.80元
2008年1、2、3、4、5期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

期号	定价
2007年第18～24期	8.80元
2008年第1、2期	8.80元

动感新势力

期号	定价
41、43、44、48～61期	9.80元
48～53、45～61期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

期号	定价
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～12期	15元
2008年1、2期	15元

书名	定价
机战FAN(4)(新)	19.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
PSP终极奥技(修订版)	19.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷10普通版	19.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(1)(2)(3)	19.80元
动心琥珀MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2008年2月1日

发售日	游戏名	厂商	类型
2008年2月5日	刺客信条	UBI SOFT	ACT
2008年2月12日	纳米飘移2	MAJESCO	STG
2008年2月14日	火影忍者疾风传 影分身绘卷	TAKARATOMY	ACT
2008年2月14日	北斗神拳 北斗之拳的传承者之道	SPIKE	AVG
2008年2月14日	数码怪兽冠军杯	NBGI	RPG
2008年2月18日	FIFA 街头足球3	EA	SPG
2008年2月21日	上帝也疯狂DS	Bullfrog	SLG
2008年2月21日	世界树迷宫2 诸王的圣杯	ATLUS	RPG
2008年2月21日	太空侵略者X DREAM	TAITO	STG
2008年2月21日	牧场物语 闪耀的太阳与朋友们	MMV	SLG
2008年2月28日	Soma Bringer	任天堂	ARPG
2008年2月28日	超剧场版KERORO军曹3 天空大冒险	NBGI	PUZ
2008年3月6日	哆啦A梦 野比与绿巨人传DS	SEGA	RPG
2008年3月6日	花和太阳和雨 无尽的乐园	MMV	AVG
2008年3月13日	影之传说2	TAITO	ACT
2008年3月13日	LUX-PAIN	MMV	AVG
2008年3月14日	旋风管家 大小姐改造大作战	KONAMI	AVG
2008年3月18日	SEGA全明星网球	SEGA	SPG
2008年3月19日	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年3月19日	BANGAI-O 魂	ESP	STG
2008年3月19日	模拟城市DS2 从古代到未来	EA	SLG
2008年3月19日	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2008年3月19日	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
2008年3月20日	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT
2008年3月20日	口袋妖怪战队2	任天堂	RPG
2008年3月20日	伊苏DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	伊苏2DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年3月20日	爆走卡车传说BLACK	SPIKE	RAC
2008年3月20日	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	BANPRESTO	ACT
2008年3月20日	十字架与吸血鬼	CAPCOM	AVG
2008年3月27日	机动战士高达OO	NBGI	ACT
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年4月24日	侦探神宫寺三郎 无法消失的心	ARC SYSTEM WORKS	AVG
2008年4月	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
2008年春	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年春	DS山村美纱悬疑事件	TECMO	AVG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG

宣读者　游戏已经改变不了高三的枯燥了。
读者资料　男，17随，苏州市吴县中学高三9班

2008年夏	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
2008年夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年	超级机器人大战OG传奇	BANPRESTO	RPG
2008年	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	RAG
2008年	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年	BANGAI-O SPIRITS	D3 PUBLISHER	STG
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG
未定	前线任务2089	SQUARE ENIX	SRPG
未定	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2008年2月1日

2008年2月5日	回游历险记	ATARI	ACT
2008年2月7日	灵魂代码	SCE	RPG
2008年2月7日	基连的野望 阿克西斯的威胁	NBGI	SLG
2008年2月21日	大蛇无双	KOEI	ACT
2008年2月21日	太空侵略者 XDREAM	TAITO	STG
2008年3月4日	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2008年3月19日	海腹川背P	MMV	ACT
2008年3月19日	重生传说	NBGI	RPG
2008年3月27日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年3月27日	反逆的鲁路修 失落的色彩	NBGI	AVG
2008年3月	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年4月2日	星海传说 再次启程	SQUARE ENIX	RPG
2008年4月24日	魔幻精灵P	FALCOM	SRPG
2008年4月24日	实况口袋力量棒球P3	KONAMI	SPG
2008年6月19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年春	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年春	冲吧！源先生！晚霞木工物语	IREM	ACT
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	黑暗衰落	Ivolgamus	PUZ
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG

刘栋　学习渐渐紧张起来了，唯有游戏是我强大的精神支柱。
读者资料　男，20岁，江苏省江阴市中北新村13幢

最终幻想EXE

文/GW

第二回 神像的预言

“哎呦！”

众人弹珠似的一个一个摔落在地上，像一群狼狈而逃的残兵败将。要命的是，又有人发牢骚了。“痛死了，一天两次硬着陆。”史越来越觉得还是进家门时的软着陆比较容易接受，“可恨。”

“哪个白痴把咱们带到这泉里的？”王也抱怨连天。众人刚想把矛头指向文，就立刻止住了，因为他们猛然发觉这里一滴水也没有。众人立刻警觉地环顾四周。

这似乎是一间完全封死的岩石密室，相对史的家来说，这里比较狭小，不仅闷热的厉害以致于令人难以呼吸，还有股子发霉的味道。正当众人绞尽脑汁地想逃出去的办法时，地面出现了一个大坑，这让本来就很小的密室更难以立足，众人挤成一团。

“该不会是让我们跳下去吧？”文浑身冒冷汗。

“你先去吧，下面的可爱的阎王在召唤着你，”王哭笑不得，“我们会悼念你的。”

“是啊，文。”林刚加入，也避免不了说几句话，“是你带我们淌泉的，现在你也该带头。”

“别说风凉话了，”文很不耐烦，“我又不知道那泉水会把我们带到这个鬼地方……算了，我下去！”

文蹲在坑边，下面漆黑一片，可能是个无底洞。文又打了退堂鼓，急忙站起来，趔趄地退了几步。

“哼哼，我们能容忍这种不负责的行为吗？”史拿文寻开心。

“NO！NO！”其他人也起哄驾秧子。

文只好又一次回到坑边。他这次鼓足了勇气，又吆喝两声壮了壮胆，终于下定决心往坑里跳(这话听着那么别扭）。然而他还没行动，底下传来一个短促的声音：“——既然你们不赏脸来这里，那我就不请自来了！”

只见一个黑影随着说话声窜了上来，文吓得惊叫道：“鬼啊！鬼啊！唔啊啊啊啊啊啊啊啊！”

其他人定神一看，那是一尊神像，做出平躺的姿势，穿着早已过时的衣服，安详的脸上有一丝悲伤。

王看着仍瑟瑟发抖的文，大笑着奚落道：“哈哈哈……居然被雕像吓得屁滚尿流！哈哈哈……”

“就知道嘲笑别人，你自己肯定体会不到受讥讽时的感受！”文像是开玩笑又有些认真地说。



王心里不禁颤动起来，他差点忘了自己被数不清的人藐视时的痛苦，“这或许就是人性上的不足吧。”他猛地想到，就把难看的笑容收敛起来。

神像忽然发光了，同时发出了依旧低沉的声音：“来到这里的孩子们，请允许我向你们说几句话——这个世界危险了！

3000年前，大魔导师塞毕尔克·布莱克思控制了世界，使世界一片混浊。危难关头，光之战士多阁洛［圣骑士］、塔琦［忍者］、凯瑟琳［召唤士］、斐尔多伽［龙骑士］、梅亚莎［白魔法师］五人拼死抗争，最终用‘七神器’之一的‘E·ZERO圣剑’斩塞毕尔克于众怒之下，由

李嘉浩	快把栏目的兴趣点提高一些。
读者资料	男，17岁，广东省化州市第一中学高二生物班，525100



于圣剑可怕的副作用，五位英雄也倒下了。幸运的是，伊瓦利斯的守护神大人复活了他们，并赐于他们无限生命。说实话，这尊雕像就代表的是我——守护神。

我是在3200年前封印大魔头——那个谁都不敢叫他名字的人。在那时由于反作用力，我也被封印了，这尊神像是我向这个世界传达信息的唯一途径。

接着刚才的讲。不幸的是，一个名为阿吉尔的黑魔法师在几天前放出了塞毕尔克，他们恐怕正在酝酿着下一步计划，你们必须赶在他们之前……不，已经来不及了。你们要尽快找到那五个以前的光之战士，只有他们能拯救伊瓦利斯，虽然还有‘反末世工会’和‘伊瓦利斯三将军’……啊不，没什么。

你们是新的光之战士，你们作为承载光的希望被选中了。这不是一个灾难，而只是一个考验，不会让你们陷入那真正的黑暗。为了这个世界，请你们尽力……而……为……”

声音消失了。

“我不是在做梦吧？”文刚缓过劲来，心跳不定，“这真是一个可爱的玩笑，对……吧……”毋庸置疑，文自己也觉得这是废话一通，住嘴了。

“我们如何是好？”史不住地颤抖，“‘找以前的五个光之战士’？这让我们何从下手？一点线索也没有。“众人都在表现着自己的恐惧，但王却愈加兴奋：我成为了光之战士？我要经受磨练与考验？我会为世界做贡献？太美妙了，如同梦境一般——这不是梦，这不是梦……

虽然大家都怀着不同的想法，但神像的那一句话令林很介意。“这不是一个灾难，而只是一个考验，不会让你们陷入那真正的黑暗”林反复揣摩这句话，但他什么结论也没得到。他使劲拍打他的脑袋，怨恨这东西的愚笨与迟钝。

……“哇！快看！”史的一声惊叫打破了长久的沉寂，“上帝保佑，我们终于有可能回去啦！”他的手指着身旁一处。

顺着他的手指看去，嘿，那个神秘的泉又出现了。“真的，太棒啦！可是……”文半信半疑，“它会老老实实地带我们回去吗，有点不妙的感觉……”

“男子汉大丈夫别踌躇不定的。你们不走，那我可先走啦！”王下定决心，撩起了裤腿，准备过去。

“别，别，大家一起过去还不行吗？”文走投无路，只好跟过去，忐忑不安地和王一起准备入水。

其他人见状，只好一个个缓慢地照做。

王看着平静的泉水，不禁也有点胆寒，但还是故作镇定地说：“我喊三、二、一，咱们就一起跳进去……”

这就是所谓的“笑里藏刀”吧，天晓得这水的另一面是哪里，是地狱也说不定。但现在后悔也来不及了。

“三、二、一、跳！”

“噗通”地一声，众人齐刷刷地跳入这奇异的清泉。这泉和来的时候一样，冰冷、凝固，还有一种令人想吐的感觉。随着一个个飘向水面的气泡，众人昏了过去……



（未完待续）

石晓晨	猴子，建议你和金刚练练健美……
读者资料	男，18岁，河北省秦皇岛市海港区煤港里小区36-3-36，066000

逆转裁判系列，讲述了一个关于法庭，律师，正义与审判的故事。国内的很多玩家都对这个系列爱不释手，沉醉在逆转的传奇之中。到了现在，逆转裁判系列已经有了7年的历史，并且横跨了GBA，NDS两代主机，还推行了海外版本，让世界各地的爱好者都可以一睹逆转的魅力。在国内，也因为汉化组的努力，让这个系列的光辉穿透了语言的障碍，使我们可以欣赏到她的风采。

逆转系列的“生父”，巧舟先生曾经说过，逆转的故事，是紧密联系在一起的，将他们全部解读，才能体会到逆转裁判真正的含义。纵观逆转系列全4代，18个篇章的故事，只有将它们串联起来才是完整的逆转。在这长达数十年的故事之中，我们遇到了许多个性鲜明的人物，许多精彩纷呈的案件，了解了无数精彩的哲理和知识，学会了面对人生的反思和选择。逆转带给我们的，就是谱写了这样一段欢笑与泪水，充满着美好回忆的画卷。让我们从逆转裁判初代作开始，去回忆这整个系列的故事吧。

文/NdsBBS.COM 韩笑逢生



逆转裁判系列回顾

时间	机种	游戏名
2001年10月12日	GBA	逆转裁判
2002年10月18日	GBA	逆转裁判2
2004年1月23日	GBA	逆转裁判3
2005年9月15日	DS	逆转裁判DS 复苏的逆转
2007年4月12日	DS	逆转裁判4



这是逆转裁判系列的开山作品，承载着剧本作家巧舟多年的希望而诞生。本作奠定了法庭类游戏的新类型，其拥有精彩的剧情以及紧张刺激的法庭环节而让玩家产生非常强烈的代入感。作为初代作品，其游戏难度相对比较低，游戏流程也比较短（40万字左右），然而相对的，其出色的故事性和巧妙的故事衔接被众多玩家誉为最出色的逆转作品。

本作由独立汉化者jpgmfan放出前三章汉化版，使得国内玩家开始认识这一优秀的作品，而后因为一些lamer们纠缠的原因，使得jpgmfan放弃了继续汉化的念头，逆转裁判1的最后一章就成为一个遗憾而空置多年。而后，逆转ACE汉化组接下了这个任务，在获得jpgmfan同意的情况下完成了第四章，使得玩家可以领略逆转裁判1的完整的风采。

最初的逆转

逆转裁判１的诞生，其中经历了太多的波折。逆转系列的剧本作者巧舟先生，从入社后就一直想完成一个全新的“侦探类型”游戏。在策划案阶段，巧舟偶然间灵光一闪，将思维跳出了“侦探”的环节，想到了“裁判”这一题材，从而由

陈宇光 百期特刊没有和奥运会赶在一起真是太遗憾了。
读者资料 男，19岁，广东省广州市东风东路729号广东工大07级动画3班51号信箱，510900

此延伸出无限的可能。那一瞬间，巧舟6年来苦心追寻的全新类型游戏的雏形，就这样诞生了，这就是逆转的开端……

逆转裁判第一章，最初的逆转是整个系列中长度最少，难度最为简单的章节，也因此，它拥有最为直接，最为让人产生爽快感的特性。游戏从一开始就以“某公寓的美女被害身亡”这种充满悬念的故事开场，而我们也第一次认识了他，成步堂龙一。那时的他还是个紧张不安的新手律师，而后面陆续出场的成熟稳重的所长千寻老师，毛躁滑稽的委托人，成步堂的老朋友矢张政治等等，这些充满个性的鲜活角色让玩家一下子被故事所吸引，投入到法庭的战斗之中。出于对朋友的信任，一开始成步堂就坚定着“矢张是无辜的”这一想法而投入到辩护之中。第一章从始至终，都让人拥有一种“逆转”的感觉，而重头戏，真凶的绝地反击更是让剧情迎来了一个小小的高潮。当成步堂万念俱灰的时候，千寻老师那坚定的信任，“相信他们，就是相信自己。”这句话既感染了成步堂，也感染了我们玩家吧。在最后的一声反对中，成步堂逆转一切，击溃了真凶，也让彻底的让我们爱上了这款游戏，逆转裁判。

在游戏开发的时候，本来是没有设计最初的逆转这一章的，而一开始的剧本，实际上是第二章“逆转姐妹”。按照巧舟自己的话说，在辗转反侧，迷茫不安之中，突然获得了灵光一闪的想法，于是最初的逆转就这样出炉了。而且，连同第一章的灵感出现的，还有那章节之间的“关联性”。总之，巧舟的这次灵光一闪，带给我们的就是逆转中的“联系性”，以第一章来说，成步堂对矢张的信任，以及“成为律师的原因”，既和整个故事的情节有所关联，又让玩家期待着后面的故事，而胜利之后的轻松，也被最后成步堂的那句：“我与所长约好的，告诉你矢张的事，永远都无法实现了……”而蒙上了一股悲伤的色彩。

我曾经问身边的朋友，你对最初的逆转有何看法呢？朋友说：“它让我喜欢上了这款游戏。”



是啊，简单而引人入胜，就是这个章节最大的特点和胜利了。

逆转姐妹

当成步堂同往常一样踏入事务所时，恐怕没有想到，他接下来会面对的生离死别吧？千寻老师倒在血泊之中，身边散落着思考者座钟和写有人名的血书，整个房间凌乱不堪，而一名身穿和服的奇异女子则晕倒在旁边。就在迷乱中，对面公寓的一名女性看到此情形大声呼救并进行报警，在警察到来之际，成步堂惊讶地发现，那名晕倒的少女的名字就是血书上所写的姓名——真宵。



逆转姐妹的故事紧跟着上一章的结尾，故事一开始，轻松的姐妹间谈话之后，千寻老师就被凶手所杀害……许多玩家都对此感到震惊吧。同时，千寻老师的妹妹，逆转系列的重要角色，灵媒师绫里真宵也在此章登场。失去姐姐的真宵无依无助，更被当成杀害姐姐的凶手而被关在拘留所内，迷茫的她显得沮丧而可怜。她的希望寄托在姐姐的老师，星影律师身上，然而成步堂在拜托其时却发现，星影律师不但不接下这个案子，反倒对成步堂说：“没有希望的……”最后，在正义感和寻找真凶念头的驱使下，成步堂成为了真宵的律师为其辩护。然而，他的对手却是一直无败的天才检察官御剑怜侍，在一连串不利的因素下，成步堂开始了艰难的逆转……

在本章中，系列重要的配角，大人气的系锯刑警也登场了。这个傻傻憨憨的系锯刑警和他的“的说”语气，以及工资评定的“好戏”，都在紧张的游戏环节中注入了一段轻松的插曲。而诸多其他配角，比如猫女梅世，“危险”的服务生，都给游戏注入了名为精彩的颜色。

逆转1的故事紧密相连，而在四个故事之间，也穿插着不少点入主题的小小细节。每一个选择，并不是选对才是完美，有时候不对的选择恰好为我们理解剧情增添了更多的注释。真宵在拿回自己的手机，倾听姐姐最后留言时候所留下的泪水

Agogo Dow　买掌机迷主要是因为真正12cm DVD，实在特别喜欢，希望多送PSP游戏和视频。（猴子：请在下次留下姓名、年龄，谢谢。）
读者资料｜性别、年龄不详，北京市朝阳区安慧北里秀园小区8-3-101

和那一声“姐姐”，让我们深深地体会到了那姐妹之情。成步堂听到对手是御剑时内心的那段独白：“御剑……我当然不可能不知道了……”这些深藏其中的情感与思念，在通关前后都会给玩家带来不同震撼的感觉。法庭上，御剑讥笑成步堂为“外行”，但最后自己却被这“外行”所击倒，那种不甘，恼怒，愤恨和震惊，这些情感的纠葛，让御剑一度迷失，为了击败成步堂，而忘记了自己的职责，自己的信念。

御剑,对罪恶异常憎恨的男子,他是一个天才检察官,一生中还没有遇到失败。然而成步堂却来到了他的面前，挡住了他前进的步伐。罪魁祸首小中大,是一个可以操纵司法当局的恶棍,在成步堂努力辩护时，小中大居然设计让成步堂成为了“被告”,而御剑面对成步堂时,明显有些松动的他劝说成步堂不要徒劳了，但是成步堂依旧没有停下脚步。那时的御剑,应该被成步堂所震撼了吧……

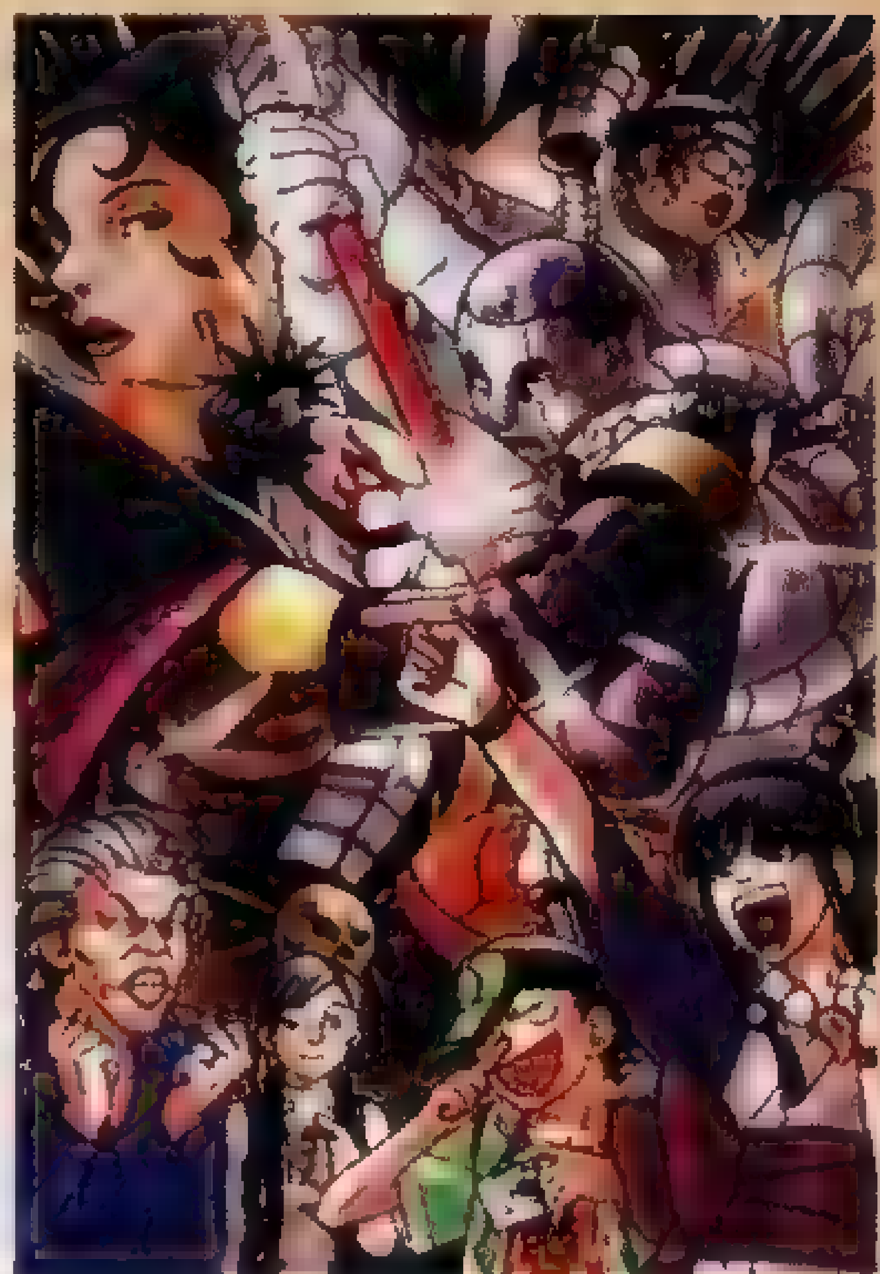
法庭的最后，在御剑的维护下，小中大一下子逆转的局面，成步堂的一切努力化为泡影，就在那一霎那，千寻老师出现在成步堂面前！原来在危急关头，真宵的灵力觉醒，将千寻老师召唤了出来，在千寻老师的帮助下，成步堂完成了最后的一击，彻底让小中大伏诛。



回到事务所中，成步堂和真宵再度会面，真宵看着姐姐所说的“原来如此君”（成步堂的姓在日文里发音和原来如此相似），将姐姐的事务所托付给成步堂，并微笑着和成步堂握起了手。最后，在一片温馨中，成步堂和真宵一起去了拉面摊，而成步堂法律事务所，于此日正式的成立了。

在本章中我们可以得知一个神秘的DL6号事件，警方为了破案曾不惜委托于灵媒师！这个灵媒师就是真宵的妈妈，绫里舞子！由于最后灵媒的结果失败了，真宵的妈妈身败名裂，下落不明。而造成此事的罪魁祸首就是小中大，而千寻一直追寻的真相也是这个事件的真实。DL6号事件成为了一个重要的关键词，贯穿本作的始终，而它隐藏的真相，将会在最后的故事中揭晓……

逆转大将军



一改前两章的紧张和压力，本章故事从一开始就从一种轻松嬉闹的气氛中开始，在成步堂发愁事务所营业的时候，真宵像个孩子一样,一直在看英雄大将军的动画故事。然而不出几天,真宵所喜爱的这位英雄因为涉嫌杀了动画中反面角色的扮演者而被逮捕。面对着离奇的案件,成步堂和真宵前往动画制作地英都摄影所进行调查,成步堂律师事务所的第一个案子就这样展开了！

本章中大婶大场香的出场让搞笑又提升了一个台阶，完全无视周围情况兼喋喋不休的必杀碎碎念连御剑都无法抵挡。这位暴笑的大婶有幸在历代逆转中登场，其更是在TGS2006中客串了一次以“卡普空的看门员”为职业的证人呢，可谓是逆转中经典的招牌角色之一呢……而故事的推理部分也煞费苦心,在塑造人物上也是很成功的。真凶,神秘的剧本作家姬神樱不同于逆转历代里真凶,她属于高智商,带有神秘色彩的对手型角色。而且一开始她的动机混沌不清,让人无法看清事情的真相。

原来，5年以前，英都摄影所发生了一起悲剧，大人气明星衣袋武志涉嫌误杀一名演员而面临危机。当时姬神帮助了他，使得衣袋免去了被审判的情况。但是相对的，衣袋的事业也因此而葬送掉了,姬神也一直压榨着衣袋，只让他出演一些诸如儿童剧的反面角色之类的小人物。这对曾经是明星的衣袋来说是一种侮辱，衣袋在饱受威压之后决定报复姬神,并且出于嫉妒,想嫁祸给处于正面人物之位的被告——大将军扮演者荷星。然而事情的发展却出人意料,最终死去的却是衣袋武志！

在5年前的那场事故中，死去的人和姬神大有联系。在那场事故之后,姬神就下决心报复衣袋,因此控制住衣袋而让他一直都无法再成为明星，这种精神上的折磨,最终导致了一代的爆发……。姬神樱，让人颇有些同情，虽然她做事狠辣，说话飘忽不定，但是她却创造着孩子们的“梦”，只是她自己的梦，从那5年前开始就已经破灭了吧……

大将军是儿童们都很喜爱的角色，不只是真宵……间宫，九太，大婶，荷星，他们都有着对自己心目中英雄的爱。为了梦想的延续，谁都在

郭海明	一日，我把猴子抓了，把他绑在电线杆子上问：“说，你是哪的？”结果他回答之后被我电了。知道他说什么吗？“我是电大的。”
读者资料	男，18岁，福建省福清融城镇拱北路38号，350300

努力让摄影所继续下去。最终，英都摄影所延续了下去，继续开始儿童剧的拍摄，而以后的发展，就造就了另外一个故事了。

而第三章中，御剑的变化也是非常大的。从一开始的敌视，慢慢的转为开始信任成步堂，信任着成步堂的正义——也就是信任自己身上的正义。在本章故事的最后，两个人一起努力从而击败了姬神。然而，这对御剑来说却是痛苦的，因为这给他带来的是不安和迷惑……所以面对着成步堂，御剑说出了“请你消失”这样的话。但在成步堂眼里，御剑却并不是敌人，而是自己的……朋友。围绕着成步堂和御剑之间关联已然升华到了最高点，在第四章中，这一切豁然开朗，从而造就了经典的故事……

逆转，然后再见

圣诞节的早上，在成步堂律师事务所中，成步堂和真宵正为了修行和电视中神秘水怪的事情悠闲的聊天，突然插播的紧急新闻却一下打破了屋内的气氛。葫芦湖公园内有人被杀害，而被逮捕的嫌疑人则是天才检察官御剑怜侍！围绕着成步堂与御剑之间的谜团，终于在这一章全部地揭开了！

横跨了15年的DL6号事件……它包含着几代人的恩怨，影响了许多人的一生。在15年前，发生了律师在电梯内被离奇杀害的案件，由于毫无头绪，警方动用了一切可能的方法，甚至是使用灵媒来寻找凶手的下落。最后根据灵媒的结果，警方锁定了嫌疑人，然而审理的结果却是这个人无罪！而随即，整个事情被叫做小中大的男人捅了出来，一时间议论纷争不断，灵媒师是真宵的母亲，绫里家现任的掌门，绫里舞子。而死亡的律师就是御剑的父亲，御剑信。目睹凶手无罪的御剑从此开始憎恨律师，并且成为了父亲的对手，最强检察官狩魔豪的徒弟。





最后一章的精彩，在于剧情的恰到好处，人物性格极其出色的发挥，以及推理中不可思议的奇思妙想。本章中有很多感人的场面。无论何时，一直坚信自己和御剑的信赖关系，为此不惜帮助“对手”成步堂，让人非常敬佩的系锯刑警。还有法庭上在危急关头直言不讳，被判以法庭侮辱罪而离开法庭的真宵。以及关键时刻，突然出现的，打乱了豪的计划的矢张，使审理出现了全新的局面。因为他们的信任，所以成步堂才能一路前行，并最终完成案件的逆转……

第四章中形形色色的人物，一波接一波汹涌的高潮，让全部4章的故事联系在一起，升华到无可比拟的高度，在第四章中，有关御剑和成步堂的关系之谜，被完全地揭晓了。

御剑的过去，是极其悲惨的。在法庭地震事故中他失去了一切，自己敬爱的父亲被杀害，而凶手被无罪释放……不能原谅这一切的御剑毅然成为了检察官，将律师视为对手。然而，实际上御剑心中的包袱根本没有放下。他心中最大的疑惑，就是怀疑真正的凶手，是不是自己，是不是自己将父亲杀害的……。生活在痛苦中的御剑完全的改变了，所以在成步堂追寻的道路上，他选择了逃避，逃避了这个少年时代朋友直视的目光，



胡继承	感觉很好，继续保持，PG再加页。
读者资料	男，15岁，江苏省连云港市新浦区北小区福星路8-26号，222000

然而成步堂没有气馁，一直在以自己的方式前进……

当御剑痛苦地说出他的"恶梦"时，成步堂也说出了想成为律师的原因，这个和千寻老师的约定，也终于完全地揭晓在我们面前……



那是15年前……成步堂他们还是小学生时候的故事了。在班级裁判中，被冤枉偷拿了伙食费的成步堂无助的大哭，这时，御剑和矢张挺身而出帮助了成步堂，由此三个人马上熟悉了起来。御剑当时学着父亲的身影，大声呼喊"我反对"的情形，让成步堂留下了深刻的印象。那之后不久御剑就转了学，当再次联系到御剑时，发现御剑不仅成为了检察官，而且像变了一个人一样……为了搞清楚真相，成步堂不断去找御剑，而御剑却完全不理会成步堂，于是，成步堂为了再度面对御剑，而踏上了律师的道路……

对别人来说是一件很小的事情，对自己来说，却是能影响一生的大事。

巧舟在小学的时候，也和成步堂一样，被冤枉偷了钱，然而那个班级里面，既没有御剑，也没有矢张，巧舟自然也没有像成步堂一样，成为一个律师。但是这段小时候的经历却被巧舟埋藏在心底，在多年以后的今天，化作逆转裁判故事的核心，展示给我们。

在成步堂的帮助下，御剑开始直面自我，在面对真凶，背负着沉重命运，面对着灰暗人生的灰根高太郎的坦白下，御剑也终于决定坦诚面对一



切，当庭承认自己杀害了自己的父亲，并要求即刻审理DL6号事件。然而即使如此，成步堂依然平静的作着准备，面对着狩魔的压力依然努力地为御剑辩护。因为成步堂坚信，坚信着御剑的清白。"作为律师，就要相信他们，相信他们，也就是相信自己。"这句千寻老师的话，被成步堂用行动演绎得淋漓尽致，而当最后的关头，成步堂万般无奈之下，千寻老师的声音在脑中回荡，那最后的提示和真宵用全力取得的证据，帮助成步堂完成了逆转的一击。

对完美异常执著，御剑的师父狩魔豪，是成步堂至今为止面对的最厉害的敌人。拥有40年不败战绩的他，如同一堵高墙横立在成步堂的眼前。和DL6号有所牵连的他，直到最后一刻才浮出水面，并带来了惊人的真相。神话被打破了，为了拯救御剑，成步堂终于再度打开了那尘封着真相的大门，将整个故事的帷幕降了下来。最后，在豪压抑15年的嚎叫之中，一切真相都揭晓了。

逆转裁判，一开始是没有抱着拥有续作的意图而创作的，也因此，四章的内容紧密联系，故事的要素丰富，扣人心弦。巧舟燃烧了激情，让逆转的故事完美而又充满着魅力，而逆转中的人物，就如同巧舟所设想的一样，被赋予了无穷的生命力，最后，更是创造了奇迹……使逆转裁判系列得以继续地延续下去……



由于初代作品的口碑非常优秀，而销量与成本相比也显得非常不错，于是逆转得以正式以系列的方式延续。而故事的整体剧情素材其实在1代中就已经全部使用得差不多了，在这样的情况下，巧舟冥思苦想，最终决定了逆转裁判2的故事大纲，以及以后的伏笔安排，用更精彩的故事带给了我们新的逆转。

逆转裁判2的开发之路也是一路波折，最初的逆转裁判2原定5章，但是最后由于人设岩元的关系，使得游戏载体的容量超额而不得不放弃一章的内容，也使得巧舟精心打造的5章剧本被浓缩成了4章。虽然如此，逆转2的故事也是非常精彩的，而且故事中加入了更巧妙的推理思维和更复杂的情

李智	俺是PSP玩家，NDS的游戏太多了。
读者资料	男，18岁，黑龙江省大庆市大庆石油高级中学高三五班，163453

节，从而使得逆转裁判2的思维难度几乎成为历代最高。而本作由eastred和CGP汉化组先后汉化，并最终完成了全部章节的翻译，使得玩家可以一续逆转裁判系列的风采。




失忆的逆转

在当年，逆转裁判2有几大宣传重点，神秘的灵媒之谷仓院，御剑怜侍之“死”，还有一处，就是成步堂的“失忆”了。按照巧舟奠定的逆转模式，每一作的第一话都是作为新手教学而用，所以简单直接的方式就几乎是标准了（同样，亚内检察官也成为惯例，在每一作逆转中都陪伴我们度过了第一话的故事，呵呵）。由于前一作成步堂的出色表现，本作中已经不能将成步堂再写成初出茅庐的新手了。于是，巧舟冥思苦想之下，就想到了“失忆”这个点子，让一切问题都迎刃而解了。

无论是老玩家还是新玩家，第一次接触本作都会马上投入其中。对于老玩家来说，失去记忆的成步堂，以及被告人真子成为助手这样的设定非常有新意，加上证人还是老朋友系锯刑警，让人马上就被故事吸引住了。而新玩家则会惊叹构思的精巧，以及游戏方式的新颖别致（本人也是通过这章才认识逆转这个故事的）。而当成步堂第一次逆转，那股燃烧的激情以及不假思索的呐喊，让新老玩家一同感受到逆转裁判2的精彩！逆转，又回来了！

本章的故事，讲述成步堂在失去记忆的情况下，拯救被陷害的女警须须木真子的故事。这位可怜的女警拥有着“不幸的女神”之称，人生一直陷入不幸之中，然而坚强的真子一直永不言弃。这种精神，也使得脑中一片空白的成步堂走向辩护席，开始了艰难的辩护。相比前作的第一章，本章在剧情长度和游戏难度上都有了一些加强，而游戏中的人物也都是让老玩家耳熟能详的角色，其中系锯刑警那让人意外的春天，还让玩家一直猜测结果会如何呢~。当法庭暂时休庭来到休息室的时候，真宵意外的回归想必让老玩家非常震惊吧，当年离去的少女如今活泼地再次站在成步堂身边，并带给了成步堂重要的情报。成步堂最终利用其逆转一切，寻回了自己的记忆。而实际上，逆转裁判2的第一章采用的是插叙法，是真宵回到事务所已经半年之后发生的事情。真宵和成步堂真正的重逢，是在第二章的故事中。这个巧妙的设定一下子将两个章节连接，让人们对两人重逢所发生的事情充满了期待。


本章的最后，成步堂和裁判长交换了名片，因为名片是作为证物受理可以调查的，这让很多想得知裁判长身份的玩家非常兴奋，然而当调查后才会发现，上面写的说明是：“这字体……恐怕就是传说中的草书吧，完全看不清……”呵呵，让玩家们绝倒了吧……不过不得不说，逆转裁判2的小细节，做得真的是很不错呢。



再会的逆转

拘留所中，成步堂安慰着痛哭的真宵，从真宵断断续续的话语中成步堂得知，真宵她……杀了人?故事从成步堂的回忆，两人再会的时候开始，那是在真宵的家乡，灵媒之谷仓院之里发生的故事。

受到医院院长雾崎邀请而前往仓院的成步堂，得知真宵将要进行自己的第一次灵媒了。原来为了摆脱医院事故造成的影响，雾崎不惜请求灵媒召唤死去的护士，企图让其认罪。然而，事情的发展远远超出众人的想象，灵媒仪式



的开始，带来的是一场死者疯狂的复仇……看着倒下的院长雾郎，浑身上下沾满血迹，判若两人的真宵，成步堂仿佛置身于噩梦之中。善良的真宵……真的会杀人吗？

围绕着真宵是否在灵媒的时候杀了人，成步堂开始了详细的调查。仓院之里，这个仓院流灵媒道的故乡有着种种不为人知的内幕，这里世代居住着女性灵媒师，男性们因为没有能力相抗争而受到轻视，不得不离开这个地方。就算如此，围绕着掌门之位的斗争也是血腥与残酷的。上一代的掌门，是在DL6号事件中消失的绫里舞子，而现在的掌门继承人，就只有舞子的女儿，真宵了……

法庭上，成步堂遇到了强劲的对手，信奉完美主义的狩魔检察官，狩魔豪的女儿——狩魔冥。冥为了复仇而从美国赶到日本，并扬言要彻底击败成步堂，让真宵接受有罪判决。手持长鞭的冥浑身上下充满了一股霸气，肆意抽打着忤逆她的人，而她的控诉更是刁钻尖锐，狩魔家的完美主义一度让成步堂陷入绝境。但是在成步堂对真宵那绝对要救出你的约定之下，最终，成步堂还是获得了胜利，并粉碎了冥不败的纪录。

调查中，成步堂遇到了真宵的表妹，绫里春美。一开始，她是个一言不发的，充满神秘的小女孩。在看到真宵的勾玉之后，春美才因为思念真宵而放声大哭，流露出了孩子般的纯真表情。随后，春美帮助成步堂进行调查，并提供了很多帮助，使得成步堂可以利用真宵的勾玉来洞悉别人的内心，看穿一切谎言！虽然春美如此的爱戴自己的姐姐真宵，然而实际上春美却是真宵的婶婶，绫里贵美子用来复仇的工具。作为长女的贵美子本应该继承掌门的位置，然而最后却输给了妹妹舞子成为了分家，不甘的贵美子妄想借助灵力强大的春美来夺回掌门的宝座，因此她和真凶合谋借灵媒的机会除掉真宵。贵美子对掌门之位有着近乎病态的执念，纵然除掉本家的所有血脉，伤害到所有的人也在所不惜！即使故事最后贵美子被收押入狱，她的阴谋也依然没有断绝……



逆转马戏团

喧闹的马戏团内，一出精彩的飞天魔术正在上演，成步堂，真宵和春美在欣赏完魔术师马库斯的表演后，都为其震撼的魔术技巧吸引了。然而，几天后，围绕着这飞天大魔术，一出犹如魔术般的悲惨杀人案出现了……

本章的故事围绕着马戏团展开，随着不断深入就会觉得犹如看了一场精彩的马戏一般。故事中，马戏团团长立见七百人给我们留下了深刻的印象。马戏团曾发生过一场悲剧，而木下一平在这场事故中“死去了”，而凶手是犯下大错却丝毫不知，天真到无法理解世俗的团长女儿，米莉卡。无法理解死亡的米利卡那天真的话语刺激了一平的哥哥，于是一平的哥哥，木下大作决定为自己的弟弟而复仇！立见团长为了自己的女儿，甘愿替其去承担风险，那种父爱隐藏在游戏的内涵之中。当结尾时，天真的米利卡知道父亲真的不会再回来时，那一声啼哭也是对这父爱最好的慰藉了。而为了保护自己的弟弟一平而半身残疾，一直坚信弟弟能够苏醒的杂技演员木下大作，其悲剧性的遭遇——恩人团长被自己所误杀，弟弟昏迷不醒，自己背负着的沉重的“希望”，更是让人唏嘘不已。在法庭上，其男儿的泪水涌出的一霎那，我们看到的是哥哥对弟弟那深深的爱。如同魔术般的案件结束时，虽然每个人都感受到了伤痛，但

吴冬琪	感谢《掌机迷》，让我有个可以宣泄的地方。（猴子：你想怎么宣泄……？）
读者资料	男，24岁，广州市天河区沙河燕塘企业32栋503，510507



是伤痛会让我们更加坚强，怀抱着与康复的一平重见的希望，马戏团的众人再度踏上了展示精彩魔术的巡回之路。

法庭中企图再次战胜成步堂的冥再次失败了，而且发生的一些事情让成步堂感到，有人在暗中帮助自己？愤怒的怀抱着"复仇"计划的冥，她的真意到底是如何呢？真宵在说起狩魔家，提到分别近一年的御剑时，成步堂却厉声打断了真宵的话，并反复地说着："御剑这个人……他已经死了。"而在故事的最后，大家会看到系锯和一个我们熟悉的人物在联系，原来在暗中布置搜查，维护了法庭的"公正性"的人，就是成步堂口中，已经死去的御剑怜侍！

逆转，再见

成步堂和真宵受荷星的邀请，出席大将军丙的授奖仪式，本来是欢庆的会场，却发生了成步堂事务所有史以来最为严重的危机！真宵被不明人士绑架，生死不明，而成步堂却被命令去给本次大赏的获奖者，王都楼真悟进行辩护！

万般无奈的成步堂不得不接受了这个委托，在成步堂利用勾玉得知王都楼没有亲自杀人之后，就一心的去追求无罪判决，然而，事情真的是如此简单吗？

法庭上，冥因为被袭击所以无法出庭，而代替冥踏上了检控席的，居然是御剑！成步堂与御剑再度重逢，然而此时的成步堂，怀抱着真宵的安危的担心，与自己憤恨的友人重逢，还有对事情真相的不安，他失去了往日的冷静和思绪，一心只为胜利而战。法庭上两人激烈的碰撞，在这1年里，御剑已经找到了自己今后的信念和道路，虽然依旧冷酷，依然无情的进行控诉，然而现在并不是为了有罪判决，而是为了寻找事件的真相而战！因为自己是一个检察官！面对着一心想要获得无罪判决的成步堂，御剑非常惊讶，然而当知道真宵被绑架的严重事态之后，御剑马上帮助成步堂安排营救行动，在法庭上也和成步堂默契的配合，使得案件的真相一点点地剥离开来。可随着案件的逐渐深入，王都楼的真面目也终于暴露在成步堂眼前。原来多年以前，王都楼曾经利用了自己的经纪人天野由利惠，之后就抛弃了她，而后天野和本案的被害者藤见野交往，但是一提到结婚就被藤见野厌恶，感到万念俱灰的天野选择了自杀，而天野的后辈，本案的重要证人华宫雾绪因为强烈的心理依赖症也企图自杀，当被抢救过来后，华宫开始调查事件的真相，不想让天野的事情因为两人的炒作而曝光。本次授奖，藤见野打算落败后并公开这件事，但是却被王都楼先行得知，并雇佣了杀手杀了藤见野，更进一步的操纵杀手绑架真宵，来确保自己无罪！

得知了真相的成步堂陷入深深的矛盾之中，有罪，无罪？就如同千寻老师所说的，选择哪一方，都会让另一方的人生从此断绝！自己心里所作的选择，就是真正的选择！逆转裁判2的故事精髓，人所应追寻的道路在此刻展现得淋漓尽致！作为玩家的我们此时也同成步堂一样，面临着内心挣扎的抉择吧……。逆转是精彩的，在无声的选择之后，等待着成步堂的是"奇迹"。最后关头，冥带来了可以逆转一切的证物，能否抓住这最后的奇迹，就需要用"逆转"的思维去好好考虑这一切了。



雷巍	DS买了一年多了没钱买卡，只好玩GBA游戏了（感觉好浪费），寒假了终于买了R4，可以好好爽爽。以后女玩家请写QQ，要知道女玩家是稀有动物。（猴子：人家也得写了我们才能登啊。）
读者资料	男，18岁，福建省福安甘棠镇中心小学（猴子：没写错吧，18岁在小学？），355009，QQ547122485



法庭上的战斗结束了，王都楼真悟获得了有罪判决，法庭的正义得到了捍卫，而真宵也获救了。面对着失去了不败纪录的成步堂，冥愤恨地表示不可理喻并扔下鞭子离开了法庭。御剑赶到机场，追上了即将回到美国的冥，并指出了冥的真心——真正逃避的，是冥自己。冥束缚于狩魔家族的“完美”立场，束缚于狩魔豪那犹如神话般的光辉下，要强的冥只能不断的胜利，不管她是不是真正的天才，她出生在狩魔家，就注定了自己的命运。然而御剑则告诫她，在那之上，要牢记自己永远都是一个检察官，一个为正义而战的检察官！御剑将鞭子交还给冥，并鼓励冥像自己一样看透胜负，并等待着冥真正的自立。冥所追寻的，击败成步堂，实际上就是击败一直在自己前方的御剑……在冥的哭泣声中，两个人定下了此后要一决胜负的约定。

故事的最后，冥坐在飞机上，手中拿着最后一件证物——真宵所画的，写有成步堂字样的卡片远去了（这张卡片在官方出版的逆转画集中有了后续的故事——当冥再次回到日本后，将卡片交还给了真宵）。总有一天，大家还会重逢的，带着对未来成长的期待，冥离开了日本，逆转裁判2的故事也彻底的挂上了帷幕。



逆转裁判3是gba系列上的完结篇，将之前全部故事中的伏笔都一并做出了解释，并在极度精彩的终章之中为逆转的故事降下了帷幕。本作拥有5章的剧情，并且有长达100万字以上的文字量，可谓充满丰富内涵的收尾之作。

本作的汉化版先后由CGP和ACE推出了汉化版，CGP在完成逆转裁判2后，迅速地完成了本作的汉化并先行发布。而ACE也没有因为已经发布了而放弃汉化，在精雕细琢之后，带来了更加完美的逆转裁判3。两个小组一起，为我们完成了GBA上逆转裁判系列的汉化工作，使得逆转的魅力彻底绽放！

回忆的逆转

根据巧舟所说，逆转裁判2本来是有5章内容的，然而最后由于容量的原因，不得不放弃一章的内容。在制作逆转3的时候，这段被迫放弃的素材自然重新启用，这就是本章，回忆的逆转，而加入这段故事的逆转3，还让巧舟最后赞叹不已：“现在我庆幸，还好没有加入在2代之中内，这段故事让逆转3显得更加完美！”



年轻时代的成步堂作为被告出现，是本章的一大亮点，围绕着成步堂的过去所引出的种种人物和故事发展，构成了整个逆转3的一个起点。这是5年前，绫里千寻第二次站在法庭上辩护的故事。由于这个案子，千寻和成步堂相识了。那个时候，成步堂就读于勇盟大学艺术系，是一个傻乎乎的大学生，然而他却作为案子的嫌疑人——涉嫌谋杀女友的前男友而成为了被告。相信着成步堂是无辜的千寻努力辩护，却发现成步堂隐瞒了重要的事实，并说着愚蠢的谎话，作为新手的千寻，面对这种局面陷入了不小的危机。故事中的成步堂对恋人非常痴情——甚至不惜为了爱情而面对生命危险。成步堂直到最后获救，都不愿相信自己恋人的真面目。然而他这样做，却并不值得，因为他的这位“恋人”，根本就是一个工于心计的危险人物……

美柳千奈美，作为成步堂的恋人，案件的目击证人，楚楚可怜地站在了证人台前，这个有着天使面孔的美丽少女，实际上却是一副恶魔的心肠。虽然她笑盈盈的声称在帮助恋人成步堂，然而实际上却是一步步将成步堂逼入深渊。但是，千寻那

王楠 新的一年，购入新的掌机，玩新的游戏！
读者资料 男，15岁，北京市海淀区皂君东里27栋楼5门502，100081

对委托人执著的信任感染了成步堂,最终让成步堂说出了事实的真相,从而揭发了千奈美的真面目。

然而故事却没有这样简单，最后千奈美和千寻的一阵交锋，暴露出了她们过去是认识的，而围绕着半年以前，律师毒杀事件，千寻的恋人的案子……也随着本章的结束而成为了谜团，留给了玩家一个不小的悬念。

本章的结尾处，千寻问起作为艺术生的成步堂，为何想要学习法律……

"我有个一直想帮助的朋友,如果现在的话……还来得及！"

在分手的时候，成步堂笑着对千寻老师说，而千寻也在他身后缓缓点下了头。

"是啊，我们一定会再重逢的。"

这就是成步堂和千寻老师第一次的见面，那是一段珍贵的回忆……也是让我们感动，和沉思的回忆……


被盗的逆转

被盗的逆转格调非常轻松,围绕着仓院流秘宝大展开始。成步堂和雾绪小姐,以及那命运波"碎"的仓院之罐再次重逢。本来是愉快的大展，却因为传说中的怪盗?假面人偷走了仓院之罐而不得不展开一轮侦探式的调查，而在调查中他们发现，还真的有一个"名侦探"牵涉其中，而本以为只是单纯的侦探和怪盗的案子，也随着杀人案的大白而复杂起来……



成步堂在调查的过程中，受到怪盗夫人的委托去帮怪盗进行辩护。自称为怪盗的是一个懦弱的青年——天杉优作，虽然他来到警局自首，但是却拿不出被盗的物品，面对着没有头绪的事件，成步堂还是答应替其辩护，并找到真正的犯人。

法庭上，逆转中最酷的检察官，戈多检察官于本案登场，其神秘的来历，不同寻常的外表，以及对成步堂那深重的敌意，让人对这个男人和成步堂的过去充满好奇。自称为不败的检察官，实际上只是因为第一次站在检控席上而已。喜爱咖啡的戈多，其18杯的咖啡哲学看似荒谬而不知所云，但是笑容褪去的背后，从地狱归来的男人所流露出的寒意，却让人不得不重视。





轻蔑地叫着"丸步堂"的戈多和成步堂展开了一场正面的法庭的战斗，但是成步堂却轻松地将凶手揪了出来——所谓的名侦探星威岳哀牙实际上就是真正的凶手。然而随着这个案子的结束，另一场杀人案的审理却因为偷盗案件的审理结果而让优作成为了最大的嫌疑人。一霎那,成步堂终于明白了为何优作会唯唯诺诺,哀牙会那样痛快的认罪,而戈多为何一言不发,冷笑地看着自己。"无知就是最大的罪过",戈多留下了这句话,以杀人案嫌疑人的名义带走了优作。但是,成步堂没有倒下,"越是危险的时候,律师越应该笑得从容。"成步堂再次寻访线索，努力地研究真相，最终揭穿了真凶的面目，将企图利用法律"一案不二审"的原则逃避制裁的真凶的目的粉碎。

巧舟一直想写一个关于侦探和怪盗的故事,本章中巧舟也着实地过了把瘾,而且两个案件的衔接,以及最终急转而下的剧情也颇为精巧。不过对期待着"终于没有杀人案了!"的玩家，恐怕只能是失望了吧……

逆转的食谱

不幸的女神真子再度登场，已经成为女侍者的她,在本案中不仅被陷害下毒杀人,委托的成步堂在法庭上还意外地败给了亚内!本章一开始就给大家留下了震撼的开场,而当系锯上门嘲笑成步堂的失败时,才发现原来法庭上的是冒牌成

张勋　太阳当空照，花儿对我笑，PG说，早早早，送台PSP给你去玩吧！我爱看PG，从来不漏期，天天看，天天读，最后我成了PG的fans。（猴子：不太压韵……）
读者资料 | 男，17岁，云南省文山州水务局，663000



步堂！围绕着真与假，冒牌和真实的故事，就在为了真子的清白而努力翻案逆转的情况下展开了。

在本章中登场的冒牌律师，芝九藏虎之助是一个高利贷商人，为了偿还自己撞伤的黑道老大孙女的医疗费，芝九藏不由得利用身边的一切手段筹集现金。在面对能获得高额报酬的病毒光盘“清洁爆弹”前，芝九藏终于忍耐不住而杀了人，并把一切罪名都嫁祸在真子身上，为了保险，甚至不惜伪装成成步堂进行假辩护判真子有罪。在这一切虚假之中，没有绝对真正的证物，成步堂将要如何达成案子的胜利呢？

调查时，玩家会遇到形形色色的人物。开着法国餐馆吐丽美庵，手艺却极差无比的“大女人”本土坊店长。有着制服癖，并且爱暴怒撒豆子的和服绘师五十岚爷爷。犹如鬼女一般散发着阴气的黑帮老大孙女鹿羽，像机器人一样的巴古达斯社长小池。每一个人物都是非常“特别”的，他们因为各自种种的理由而回避着真实，宁愿相信和编造虚假的谎言，然而最后真相揭露的一刻，所有人还是要直面事实，无法逃避。

本章的故事经常受到逆转玩家的指责，利用假冒的证据揭穿真凶，到底这样做是否触碰法律的底线了呢？玩家对此观点不一，而从这个案子上，我们可以隐约的看到巧舟未来创作的想法之一——当法律手段没有效力揭发真正的凶手时，人们又该怎样面对怎样的正义呢？



开始的逆转

这是一个发生在6年以前，怀抱着悲伤色彩的故事。那是绫里千寻的第一次上庭，她所辩护的对象是一个死囚，罪名是越狱并杀害了前来追捕的女警。千寻面对着情绪激动，满口谎言的囚徒尾井田美散完全束手无策，但是代替星影前来的著名实力派律师，神乃木庄龙却笑着安慰着千寻，并帮助千寻努力振作，鼓起勇气进行辩护。



千寻的对手，是同样是第一次上庭的天才检察官，御剑怜侍。面对着有史以来最年轻的天才检察官，千寻倍感压力。然而优秀的她依然提出了一个又一个见解，最终使得御剑产生动摇，并重新审视这起案件，但是遗憾的是，真凶早已布下陷阱，就在答案揭晓前的一刻，被告在法庭上缓缓地倒了下去……

无久井里子——这是美柳千奈美第一次和千寻在法庭上见面时所使用的名字，作为偶然目击现场的大学生，她的身份非常可疑。在千寻细心的分析下，毅然揭破了她的真实身份——死者美柳勇希的妹妹！原来，美柳千奈美是再婚家庭的孩子，男方的孩子就是美柳勇希，而女方家的孩子则是千奈美，在几年前发生的诱拐绑架事件中，千奈美跳入现场湍急的河流而下落不明，作为赎金的高价钻石也跟着千奈美消失了。那个绑架事件中，警方人员就是美柳勇希，而被逮捕者就是尾井田美散！然而更惊人的是，这场绑架实际上是策划好的假绑架！勇希，千奈美，尾井田三个人是一伙的，目的就是平分钻石。但是最后关头勇希开了枪，尾井田被逮捕，而千奈美也不知所踪。为此尾井田千方百计的逃离监狱，为的就是问问勇希，事情为何会变成这个样子。而这一切的一切，实际上是千奈美的阴谋，为了独吞这笔钱，千奈美不但利用了身边所有的人，还以身犯险，跳到河里逃走。当气愤的千寻让尾井田指证千奈美时，千奈美却发动了和尾井田定下的那个

宋笠民　是不是现在上边角栏容易？做个试验先！在百期的时候随刊送台PSP吧！（猴子：把我们都卖了也送不起这么多……）
读者资料　男，20岁，山东省龙口市第一中学高三6班，265700

约定……死亡的约定。

真正的凶手带着甜美的微笑消失了，留下的是服毒而亡的尾井田，以及内心受到严重打击的千寻和神乃木。千寻趴在神乃木的身边痛哭流涕，为了不能挽救尾井田而自责。神乃木一边安慰着千寻，一边捏碎了手中的咖啡杯，平静的对千寻说："现在，我们还不能哭泣，真正的男人，只有在一切都结束后才可以流泪。"在神乃木和千寻的继续追查之下，千乃美眼看就要落入法网，然而穷凶极恶的千乃美，却毒杀了神乃木……

案子随着时间的流逝化作文件尘封在了历史之中，之后，千寻和成步堂相遇，并惩处了美柳千奈美。然而，当知道过往一切的成步堂，此时他的心里清清楚楚，一切还没有结束，远没有结束……



华丽的逆转

人生有着许许多多不同的走向，人们之间互相影响，产生了不同的羁绊，然而所有的分支最后指向共同的道路，无论走的多近，多远，始终都会回归到一条主线之上……。本章综合了太多的人物，太多的故事……贯穿了几代人的命运，逆转前3代所有伏笔的内容一起在本章中爆发，带给人的只有华丽的感触，为GBA上的逆转系列画下了一个完美的句号。

由于在灵媒杂志上看到和千奈美长得一模一样的修行者，成步堂和真宵及春美一起来到了灵力修炼场——叶樱院。在这里，他们遇到了绘本画师天流斋绘里守，崇拜绘里守的春美和其相约晚上一起看画册。而成步堂则和真宵一起赶往内院去寻找那位名叫绫美的修行者。内院就是真宵将要修行的地方，在这里，成步堂终于见到了绫美，然而绫美看到成步堂后就开始慌张起来，没说几句话就离开了。而真宵也在墙上发现了绘有自己母亲，绫里舞子画像的挂轴……

离开内院之后，成步堂意外地遇到了已经成为舞子徒弟，取艺名为真志守的矢张。晚上，真宵去进行了修行，春美却不知所踪，绘里守去寻找春美，而成步堂则找到了绫美，想要确认绫美究竟是谁。通过勾玉的力量，成步堂确信绫美认识自己，决定明天问个清楚的成步堂想要入睡，却被深夜的尖叫声惊醒。叶樱院的后院，绘里守被秘宝七支刀贯穿，倒在血泊里。在报警的途中，成步堂发现连接内院的吊桥意外的燃起了大火，想到真宵还在内院的成步堂让在一旁发呆的矢张报警后，自己就纵然地冲入了火海中那平时都不敢踏足的危险吊桥上。随着咔嚓的声响，成步堂掉入了湍急的河流，被吸入那深邃的黑暗中……

震撼的剧情只是一个开始，随着主角变成受矢张委托（骗？）而归国的御剑之后，本章正式开始进入华丽的剧情阶段。经历过又一年的洗礼，御剑带着全新的面貌回到了日本，接替成步堂的工作开始负责案子的辩护，以及寻找真宵的工作。而为了案子的顺利发展，御剑还找到了狩魔冥担任检察官。在两人的努力之下，终于证明了案发地点并非大家所见的后院，而是真宵修行所在的内院！

春美在内院被找到了，而真宵依然下落不明。神秘的戈多检察官再次出现，并再度紧盯着成步堂，嘲笑着成步堂的无知与罪过。在法庭上，围绕着内院的事情，成步堂和戈多再度交锋，庭审之中，被害者真正的身份揭晓了，她就是消失了多年的绫里舞子！而此时作为证人的绫美，却突然把一切罪过都推到了真宵的身上，而后，成步堂终于拆穿眼前这个"绫美"的真正身份，她正是已经死去的美柳千奈美！

一切都是围绕着仓院流灵媒道掌门之位的争夺而起，由不甘心的贵美子所定下的复仇计划。在入狱之后，贵美子依然不忘争夺掌门之位的斗争。在狱中，她和同样被收押至此的美柳千奈美一起制定了新的计划，写下委托书指示春美在叶樱院召唤千奈美，杀掉真宵。对此毫不知情的春美，相信了妈妈那"这都是为了绫里家。"的谎言，以为这是可以帮助敬爱的姐姐真宵的事而努力的去执行。而千奈美帮助贵美子的原因也是为了自己……为了让绫里千寻尝到永远不能消逝的痛



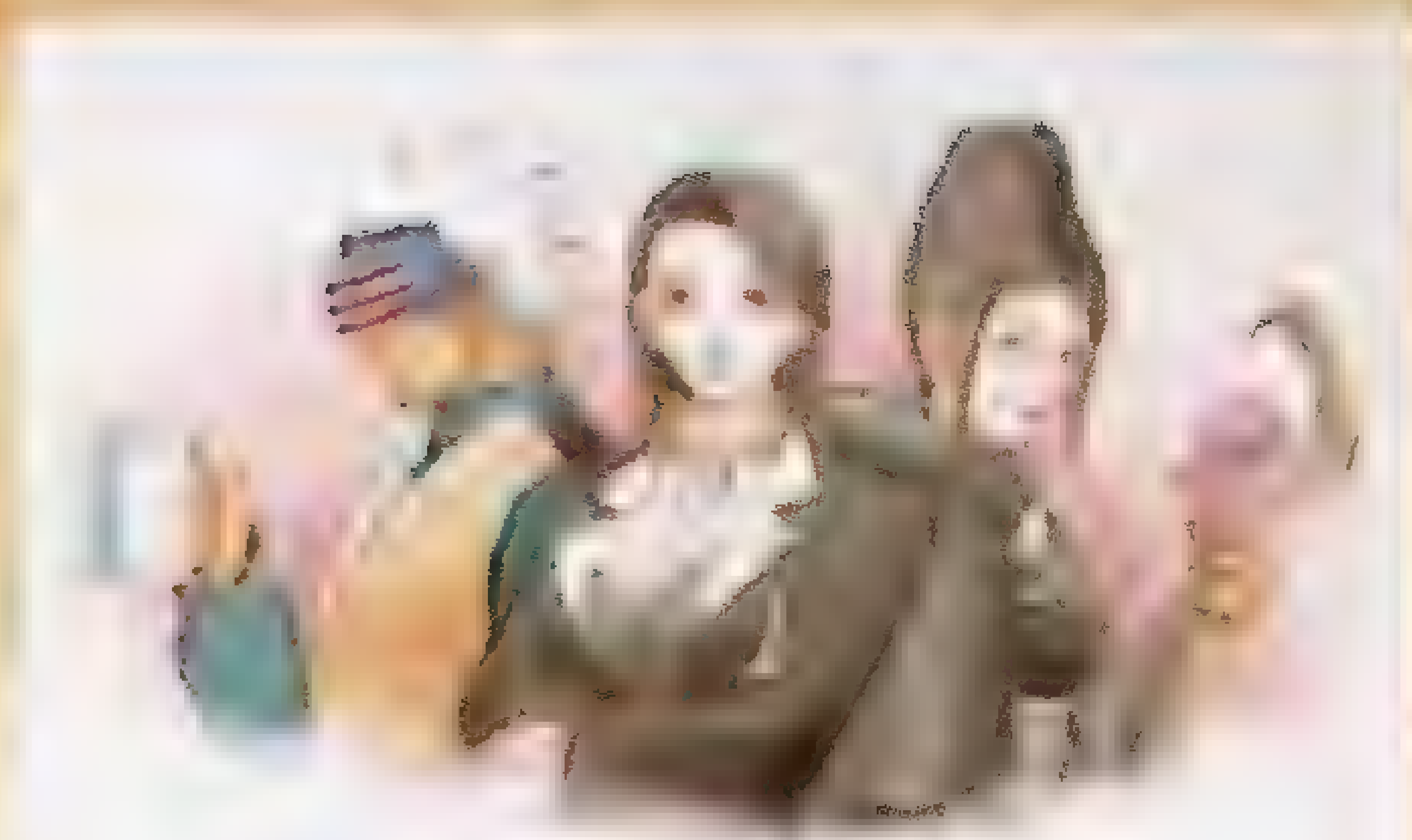
马铭健	编辑部注意了，我已经把暗凌绑架了，想要赎回就把你们的NDS邮过来不要耍花样要不就撕票！（猴子：菜团，你去把绑匪狙了。）
读者资料	男，14岁，辽宁省沈阳市皇姑区宁山中路12号，110031

苦，而杀掉她的亲妹妹！千奈美嘲笑着成步堂，并说出了真宵已经死亡的事情。就在成步堂万念俱灰时，戈多却一声反对点醒了成步堂，真宵……根本就没有死！成步堂重新振作逆转了局面，并分析出了真宵未死的依据，而躲避复仇的千奈美的方法，实际上都是千寻教给真宵的！再次失败的千奈美带着无尽的悔恨永远地消失了，而为了逃避追杀而给千奈美进行灵媒的真宵则晕倒在法庭之上……

最后的问题只剩下一个，杀害舞子的真凶究竟是谁？在最后的审理之中，成步堂那一声发言中出现的千寻的身影彻底震撼了戈多，戈多最终也缓缓地道出了其中的内情。作为检察官，戈多一早就洞悉了贵美子的计划，并和舞子，绫美联络，企图阻止悲剧的诞生，然而案发当晚春美意外的离开使得计划被打乱，出于无奈的舞子召唤了千奈美，戈多则潜伏在真宵的周围保护她，当千奈美袭击真宵的时候，戈多走出来给了其致命的一击。真宵哭着维护戈多——深爱着千寻的神乃木庄龙，然而，戈多却缓缓地摇着头，无法原谅自己。在面对着仇人千奈美的时候，戈多很清楚地知道，对方可能是舞子，也可能是春美，然而面对这个和毁了自己一生的女人时，神乃木还是带着连自己也不知道的感情挥下了刀刃……。因为追查千奈美而被下毒昏迷的神乃木，苏醒后等待他的却是人生中所有重要意义的覆灭——仇人，爱人全部已经不在世上的消息。而痛恨这事实的神乃木将一切愤怒都指向了成步堂，忘记了自己的思想，逃避在那昏暗的面具之后。在一切都结束之后，神乃木流下了血的泪水——“在我的世界里是没有红色的，你看到的一定是我的泪……男人，只有在一切都结束的时候才能流泪。”

一切的一切都结束了，真正的绫美也安全的回到了法庭内，而绫美最后完成了和御剑的约定，告诉了成步堂自己和他的关系。成步堂大学期间，绫美才是一直陪伴在成步堂身边的女人，为了成









步堂，绫美可以牺牲一切，不惜自己和姐姐的性命，然而姐姐企图毒杀成步堂的事情曝光后，自觉无法面对成步堂的绫美来到了叶樱院，打算在这里为自己以前的行为赎罪。而成步堂则笑着对绫美说：“果然如我所想，你真的和我想象中的“千奈美”是一样的。”

美柳千奈美，一切罪恶的元凶，作为家族斗争的工具诞生在世上的她，对一切事物都充满了憎恨，而只相信自己的她为了私欲而伤害了身边所有的人。绫里千寻，和千奈美有着命运的纠葛，千奈美对其复仇的执念导致了本案的发生，然而绫里贵美子，这个操纵着一切，生下了千奈美，绫美和春美的女人，没有尽到任何做母亲的职责，而是为了自尊和虚荣而断送了自己和孩子的幸福，同深爱着孩子，纵使死去却不曾后悔的绫里舞子比，实在是鲜明而又让人唏嘘。

庆功宴上，失去母亲的真宵依然的那么开朗活泼，在她的心里，自己有非要坚强不可的理由，那就是为了自己的妹妹，春美。成步堂和真宵回到叶樱院找到了春美，而住持大娘也传达了舞子留下的话：“不离不弃，终此一生。”人类会为了利益而斗争，然而，人类也会为了他人的利益而奋斗！无论怎样的牵绊，最终都会迎领我们走在一起！在一片大团圆的气氛之中，逆转裁判3的故事结束了，彻底给GBA时代的逆转系列画上了一个完美的句号。

黄宁	新的一年要做出新的业绩来，加油！有很多双眼睛在注视着PG，很多双手在支持PG！
读者资料	女，18岁，内蒙古包头市昆区第九中学高三13班，014010 QQ：907044587

复苏的逆转

复苏的逆转是逆转系列登陆DS之后，所发行的系列第一作复刻加强版，该版本中不但收录了逆转1的全部四章，还在逆转1和逆转2之间插入了一个全新的故事复苏的逆转。这段故事为我们讲述了真宵离开事务所之后，成步堂凭借自己的力量努力辩护，以及御剑之“死”的起因。

作为DS上正式的逆转新故事，复苏的逆转带给了我们更多的是新的变化，其中的科学搜查是新加入的调查方式，使得逆转的案子摆脱了不够科学严谨的状态，更加的真实有趣起来。而复苏的逆转也由ACE汉化小组在发布逆转4时，放出了全文本汉化版，使文字量长达前四章总合的复苏的逆转剧情为大家所知。

复苏的逆转（第五章）

真宵离开事务所之后，成步堂无法静心工作，于是暂停接受委托。然而，某天，一个和真宵拥有着相似的面孔的少女，哭着求成步堂帮其姐姐进行辩护。那一刹那，成步堂仿佛看到了千寻遇害时，在千寻身边哭泣的真宵……内心受到触动的成步堂答应为其姐姐进行辩护，然而这名少女宝月茜的姐姐实际上是地方检察主席宝月巴，也是千寻老师过去的前辈。在围绕着宝月巴杀人事件中，警察局与检察院之间的种种不为人知的事情水落石出，而御剑也因为越来越繁重的压力和内心挣扎，最后选择了所谓的“死”之路……



宝月巴与宝月茜，本该相亲相爱的姐妹，她们的关系却如履薄冰，面对小茜找来的成步堂，巴不仅没有配合，反倒不打算让成步堂辩护，并表示自己就是凶手。在成步堂眼里，这对姐妹简直就像是真宵和千寻老师一样，所以，他决定为了这对姐妹而不断努力。看着小茜那悲哀的表情，成步堂坚定的信念，宝月巴最终同意成步堂辩护，但却丝毫不肯多透露细节，并表示结果怎样都无妨。



在法庭之上，宝月巴曾告诫成步堂：“不要相信你的委托人，他们既然站在法庭，就表明他们是有嫌疑的。”然而成步堂却坚定地回答说：“你和千寻老师，有一点是完全不同的，你，并不是个律师。”想必这时候回荡在成步堂脑中的，就是千寻的那句：“永远相信自己的委托人”了吧。成步堂就是一直坚信这一点，才在法庭中无论面对任何状况，都勇往直前，不曾后退。然而随着案子的深入，宝月巴越加不安，事情的发展逐渐超越了成步堂的想象，法庭上的每个证人，都和案子有着千丝万缕的关系，而小茜更是处在案件的核心。2年之前，出现了一个连续杀人犯青影，有关他的案件被称为“SL-9”号事件，其落网后，在被押解到检察院时发生了悲剧。杀人犯摆脱了束缚开始四处逃窜伤人，而为了保护小茜，负责该案件的检察官罪门直斗不幸遇害。在逮捕凶手之后，是御剑接替了检察官的职务指控其罪行，然而参与其中的警员却发现证物中出现了很多伪造的东西，而真实的证物却消失了。而小茜虽然出庭作证，但因为太过惊吓而无法给出确定的证词。也因此小茜才下定决心，要用科学的方法证明一切，以科学调查员为目标，争取能帮助姐姐。最终，青影被判有罪，但是所有参加过SL-9号事件的人员大多受到了降职处罚，唯独宝月巴成为了检察主席，而御剑的所谓“为了有罪而不择手段，哪怕使用假证物”的传言，也是因此而起的……



唐建淳	作为30期高龄（？）的我祝掌机迷越办越好越办越红火。众小编越长越俊，越长越漂亮。
读者资料	男，15岁，江西省九江市河西自来水厂，332000 QQ：737115471

SL-9号的每个成员，可以说都是受到事件的影响而改变了一生。被称为毒呕女王的市之谷响华，一心只想惩恶的她，在费尽千辛万苦的努力之后，换来的却是一张解雇书，从此憎恶检察官和警察局的她一心查办事件的真相，为自己讨还一个公道。罪门恭介，作为罪门直斗的哥哥，其一直坚信弟弟的死别有内情，并不断的想办法调查使案件重审，并因此找到了被害者多田敷请求帮助。也正因为如此，多田敷才惨遭杀害……。而这一切的元凶，就是现任的警察局长，为了达到控制警局和检察院的野心，而设计这一切的严徒海慈。

御剑在故事中也经历了人生以来的第一次低谷。虽然获得了检察官之王的奖杯，却被严徒算计而犯下大错，并且随后被严徒控制而无法进一步调查。而各种传言和上层的压力，迫使御剑产生辞职的念头。但是，最后在好友成步堂的努力下，两个人还是一起合力击败了真凶，寻找出了事情的真相，纵然如此，御剑还是感到迷茫而离开了检察院。所以在成步堂的眼中，才会认为御剑“死了”。但是经此而后，御剑才重新找到了自己人生的方向，所以，实际上御剑也是因此而“复苏”的。

宝月巴为了小茜，不惜在即将胜诉前宣布有罪，并不断的承认罪行，为小茜开脱。然而坚定的成步堂却看穿了隐藏在重重迷雾下的真相，最终，成步堂凭借着“证物”的力量，巧妙地逼迫严徒现形，并将其嫁祸小茜的阴谋完全识破。多年来两姐妹的隔阂也在那一刹那消除了。最后在姐姐的帮助下，小茜去往国外留学，并和成步堂相约再见，只是她并不知道，这一别就是9年，而那时候的成步堂也变化得太多太多了……

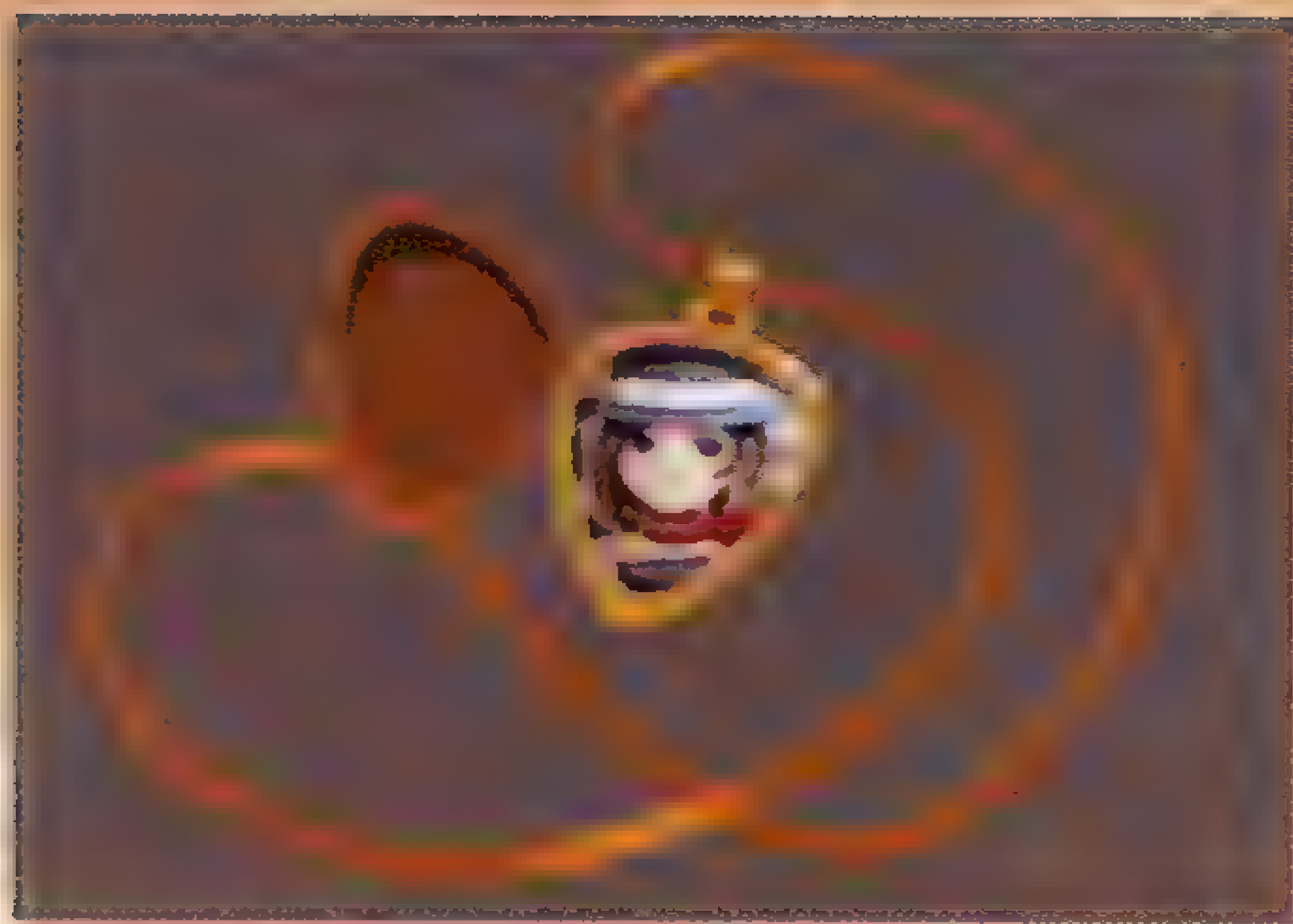


复苏的逆转之后，DS上的逆转系列都以复刻为主，没有再增加新的章节，所以对于逆转系列的正统续作，大家都翘首以待。而随着逆转裁判4的开发进度增加，游戏的内容也开始不断曝光，在TGS2006时，更以“逆转4的新主角”为题进行了大肆的宣传。

新故事里，除了有限的几个角色之外，全部的角色都大换血。少了传统系列中的“老人”，使得部分玩家对逆转4的素质产生了怀疑。个人感觉，作为一款全新的逆转续作来说，本作的剧情还是比较震撼的，从第一章起就遗留下了诸多谜团，而后一个个的揭开，对于初次接触逆转的玩家来说，足够留下深刻的印象了。对于老逆转玩家来说，对逆转4的一大不满还是因为过去出场的老人物全部消失的缘故吧，相信在以后的逆转故事里，我们一定能再与他们重逢的。

作为纯文字类游戏，逆转系列在汉化之前是只能让人“望而却步”的。在经历了GBA时代的以年为计量单位后，大多数玩家只能看看日语达人写的心得感想，而一边期待逆转4的汉化工作早日完成。而这时，作为逆转系列的老牌汉化组，逆转ACE在DS时代发挥了惊人的爆发力，在游戏发售后的2个月内，就发布了简繁双语完美汉化版！不得不让人佩服其精湛的能力和为所爱游戏炽热的心，希望所有玩家在浏览游戏中精彩的剧情时，不要忘了背后汉化人员的努力。

章文滔	我要DSL与PSP，我要玩FF4与FFT -_-
读者资料	男，14—15岁，上海市宝山区十村74号601室，201900



逆转的王牌

新人律师王泥喜法介初次踏入法律界，其面对的委托人，就是传说中的律师——成步堂龙一。距离逆转3的时代已经过去7年了，在这7年间发生了许多意想不到的事情，而成步堂现在也不再是律师，而是俄罗斯餐厅“波鲁哈吉”的钢琴师……和扑克牌手。案件就发生在波鲁哈吉的地下二层——和成步堂比试扑克的旅行者浦伏影郎在那里被离奇杀害了。

法庭上，初出茅庐的王泥喜备感压力，在老师牙琉雾人的帮助下，王泥喜试图从成步堂嘴里问到案子的情况，然而成步堂拒绝回答任何问题，只说时机未到而缄口不言。无奈之下，王泥喜另寻突破口，叫来了决定性的证人试图得到新的情报，而后随着案件的深入调查，王泥喜发现证人逆居雅香非常可疑，紧逼之下，逆居雅香暴露了真面目——欺诈师千王之千王！原来逆居和死者浦伏一起设计出千嫁祸成步堂，让成步堂7年的扑克牌不败传说毁灭。而成步堂也一直引导着王泥喜，给案件的真相提出了一个非常惊人的假设。在休息时，成步堂告诉了王泥喜“看穿”的力量，并告诉王泥喜说：“我需要你的能力……你一定没问题的，我相信你。”随后的法庭上，王泥喜果然爆发出了惊人的看穿能力，一举看破证人的谎言从而逆转了局面的发展。逆居最后说由于出千失败，浦伏在气愤的状态下用酒瓶砸晕了自己，当自己醒来后，浦伏就死去了。牙琉提醒王泥喜不要相信证人的话，乘胜追击，就在牙琉企图早早结案的当口，成步堂惊人的爆出了“牙琉雾人也在现场”的大情报！在成步堂期待的目光下，王泥喜表示愿意追寻事件的真相，同意成步堂的说法继续进行审理，成步堂与牙琉的正面交锋即将激烈的开始了。

休息中，一个神秘的少女送来了一件证物，可以逆转局面的“王牌”，而王泥喜在一阵眩晕中回想起，那个少女，似乎是成步堂的女儿……

牙琉和成步堂，这对看起来很要好的“朋友”，在交锋的时候爆射出了惊人的火花，法庭内的众人完全插不上嘴，事情的发展如成步堂所预期，牙琉本以为完美的证词在成步堂的眼里不堪一击。最后牙琉被“王牌”的出现扰乱了思绪，暴露出了矛盾，无奈地认了罪，然而他却表示这样的战斗很高兴，并优雅地从法庭上离去……

庭审结束之后，成步堂坦诚地告诉王泥喜，自己确实是没有资格站在法庭上的，审理中所使用的“王牌”，实际上是伪造的证据。愤怒的王泥喜用全力打向了成步堂，成步堂在挨了王泥喜一拳后，留下了自己的联络地址，消失在法庭的大门口。迷茫的王泥喜对老师为何会去杀人倍感不解，但是这一切已经随着案件的结束而成为了谜团，新人律师王泥喜法介的故事，也由此而正式展开了。

逆转的连锁街角

牙琉被逮捕之后，无处安身的王泥喜在无奈之下，来到了传说中的成步堂律师事务所寻求帮助。而接待他的，是上次法庭中送给王泥喜王牌证物的少女，成步堂美贯——成步堂的女儿，同时也是现任事务所——成步堂艺能事务所的所长。



由于得知成步堂遇到车祸而住院，王泥喜和美贯一起去医院探望成步堂，不过成步堂看起来居然一点事都没有。（不愧是好运的家伙……）在成步堂和美贯的“表演”之下，王泥喜终于答应来事务所工作，并开始接受自己独立后的第一个的委托——寻找撞倒成步堂的肇事犯人，寻找偷麦面大叔拉面车的犯人，以及寻找偷美贯内裤的犯人……接受了各种古怪委托的王泥喜努力的解决任务，然而最后却发现所有的事情都指向一个共同点，那就是推着拉面车离奇死亡的院长宇狩。

本章故事围绕着黑道中人的恩恩怨怨，以3个看似毫无关系的小事件联系起来。作为新人的王泥喜表现得也像个新人，而王泥喜的对手，检察官牙琉响也则是牙琉雾人的弟弟，虽然是兄弟，

但是响也并没有记恨王泥喜，反倒在法庭上不断的帮助王泥喜发挥自己的推理,从而揪出了真凶。而美贯在本章正式以成步堂女儿的身份出场，让人感到非常的惊讶吧。小小的美贯作为一个魔术师，有着精彩的魔术技巧和敏锐的洞察力，法庭上，当王泥喜陷入危机时，美贯利用魔术帽子君演出了一场自编自导的绑架案，并帮助王泥喜领悟看穿的真正力量，最终王泥喜凭借着自己的手镯将一切看穿，揪出了案件的真凶。

复苏中的小茜也在本章中回归，作为案犯现场调查的刑警而登场。在几年里，小茜虽然完成了功课，但是终因成绩的关系而没有成为科学调查员，作为普通的刑警回到了日本。长大后的小茜变得更加漂亮，然而却一幅气鼓鼓的样子大嚼江米条而不肯配合王泥喜，但是当她得知王泥喜是成步堂的“徒弟”时，二话不说的给于关照，其招牌的“科学调查”也自然展现给王泥喜，对案件的侦破起到了至关重要的作用！

在第二章的故事里，有关7年前成步堂失去律师资格的案件的情况也进一步明朗起来，原来那时打败成步堂的就是王泥喜现在的对手，牙琉响也。成步堂因为伪造证物而失去律师资格，这究竟是真的，还是……别有内情呢？



逆转的小夜曲

受到响也的邀请，王泥喜和美贯参加了牙琉摇滚乐团的演唱会，在演唱会进行的中途，嘉宾歌手拉米洛亚女士的翻译莱塔斯先生遇害身亡，而被逮捕的嫌疑人，则是盲人钢琴师马基！虽然只是参加演唱会遇到的意外事故，但是最终王泥喜还是接受了委托，为马基进行了辩护。（图60）

本章的故事讲述的是“在现有法律体系无法惩处真凶的情况下，如何去行动”，由于法律的种种局限性，越来越多的人开始逃避法律，企图利用规避的方式来逃脱制裁。而本次案件的真凶大庵就是利用漏洞来企图逃过审判。“只是想要无罪的话很简单，如果想要寻求真相的话，用普通的方法是不行的。”留下了这样忠告的成步堂笑着消失了，而王泥喜则陷入了一阵沉思。眉月大庵，原来是国际刑警的他利用职务之便开始进行走私活动，并串通被告偷运可以判死罪的毒药类药物。由于利害关系的一致，被告无法承认罪行，同样身为从犯的大庵也就可以逃脱法律的制裁。但是最终王泥喜找到了这种理论的破绽，并使得马基主动承认自己的罪行，将大庵绳之于法。而响也面对着同一乐队的好友大庵，说出了让人非常敬佩的一句话：“在法庭上是没有朋友和敌人的，我所追寻的，只有事情的真相。”王泥喜的努力换得了无罪判决，而响也也是微笑着面对这一切，两个人与其说是对手，不如说是好搭档呢。

本章的故事里，美贯遇到了大魔术师，或真敷巴郎，而王泥喜也得知了美贯的父亲实际上并不是成步堂，而是大魔术师或真敷扎克！对于自己的亲生父亲，美贯不愿意多谈，然而没有双亲在身边的美贯，究竟发生了怎样的事情呢？而故事中登场的叙事诗的女神——拉米洛亚女士给人一种神秘的感觉。失去了光明，生活在黑暗中的她一直没有勇气再度寻回光明，然而王泥喜的辩护给了拉米洛亚新的勇气，在成步堂的帮助下，她决心重见光明，而她的真实身份，就在第四章的故事中揭晓了。

逆转的继承者

依然沉浸在上一个案子喜悦中的王泥喜，很快被成步堂委派了新的任务——指定其为明日将要实行“审判员制度”的案子的律师。审判员制度即将法庭内的所有的情况传达给6人制的审判员们，由他们来决定案件的结果，而成步堂就是这个审判员制度的总委员长。惊讶的王泥喜马上开始展开调查，却没有得到成步堂的同意。最后，成步堂勉强同意王泥喜去现场进行调查，并可以去见明日的被告——被害者的女儿绘赖真琴。

绘赖真琴，患有重度自闭和内向症状的少女。由于在她出生到现在几乎都没有离开过父亲的画室，



曾德星 NDS，如何才能得到你啊！拼死也要得到，得不到就抢小编的，呵呵呵……（猴子：你给我抢一个试试……）
读者资料 男，18岁，海南省海口市龙华区滨濂社区380号/海口市第十四中学高三2班，570311

一直过着与世隔绝的生活。“出去的话……会死的。”带着这样的想法，真琴一直拒绝接触外界，这样的一个女孩，真的会是杀害父亲的凶手吗？

法庭上，王泥喜和响也展开了激烈的辩论，围绕着被害者的死因，死亡事件，死亡手法等，事情的真相慢慢揭晓，最终爆发的惊人事实是，现场信封上的阿托奎宁是使死者死亡的剧毒，而王泥喜发现这信封和7年前的事件有关，而毒药更是在7年之前就附着在信封内了。一切的关键都指向7年前的事件，而后更惊人的事实是，所谓的画师实际上是造假师，而且造假师并不是死者土武六，而是他的女儿，被告真琴！案件开始围绕7年前的伪造事件而去，伪造者就是下毒者，即本案真正的凶手！响也一反常态的大声逼问真琴造假的委托人到底是谁，而紧张过度的真琴一边咬着手指一边说出了“恶魔”两个字，随即晕倒在法庭上不省人事。经过诊断，真琴也中了剧毒，阿托奎宁……



故事回到7年前，成步堂龙一最后的法庭。7年前，魔术大师或真敷被人杀害，作为嫌疑人的弟子？奈奈伏影朗通过打扑克指定成步堂为其律师，然而在法庭上，成步堂由于涉嫌使用假证物而被剥夺了律师徽章，而影郎也从此消失在了人们眼前，留下的只有他8岁的儿女，奈奈伏美贯。成步堂随后在7年间走访，一直寻求事件的真相，而且更发现了有关王泥喜的身世，以及他身上那股力量之谜的事情……然而当成步堂刚刚和影郎相见，随即就发生了波鲁哈吉地下二层的杀人事件，使得事情的发展有了更惊人的延续。

法庭之上，自信无法受到法律惩处的雾人说出了事情的真相，嫁祸成步堂导致其失去律师资格，陷害影郎并结束掉其生命，利用弟弟响也使用虚假的证物，以及长达7年的，埋在绘赖父女身边的定时炸弹。所有的这一切都是雾人设计的，然而法律却并不能直接宣判他有罪，就在雾人疯狂的大笑中，响也缓缓望着天，斩钉截铁地大声反对自己的哥哥。为了这一天的到来，成步堂准备了7年，在审判员制度的前提下，一切遵循人们的良知和正义感，究竟真琴有罪还是无罪，就要他们来决定了。



最后，审判员们一致裁定真琴无罪，而雾人则疯狂的大叫，大笑，迷失在法庭之中。脱离危险期的真琴也重新怀抱起梦想，打开了心中的大门，准备去欣赏这个世界。而成步堂则和王泥喜与美贯的亲生母亲见面，并承诺将会一直守护他们两人的未来。

王泥喜的故事到这里就结束了，然而结束即是开始，新的世界还在等待着他们去创建，愿王泥喜的律师故事能够续写更加完美的篇章！

逆转的后续

7年逆转，逆转裁判一直给我们带来了精彩和感动。在逆转裁判4发售后不久，逆转裁判5的开发计划也提上了日程，并定于2008年完成。而官方也在DS上推出了逆转裁判全系列的英文版与日文版。其中英文版的部分内容采取重新设定，诸如人名，国籍，场景等等设定都是用了更加本地化的方式，英文版的游戏名被称作为ACE Attorney（王牌律师）。我们熟悉的成步堂也有了新的名字，非尼克斯（凤凰），而逆转裁判4的英文版则预定在2008年发售。而国内虽然没有官方版本，但是汉化小组为大家带来的中文汉化，使得广大玩家比欧美玩家更糟地领略到了逆转的风采！

未来，逆转裁判系列一定能够更加的发扬光大，让所有的逆转迷们期待和为他自豪！

再会，逆转5！



王博	我希望看到更新更全更新颖的《掌机迷》内容。
读者资料	男，17岁，河北省保定市天鹅美术中学高一日语班，071000

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读



◆影像部分





怪物猎人P2G
AWAY 随机迷宫
机动战士高达OO
高级战争 毁灭之日
虫师 天降之村
战神 奥林匹斯之链
召唤之夜DS

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。

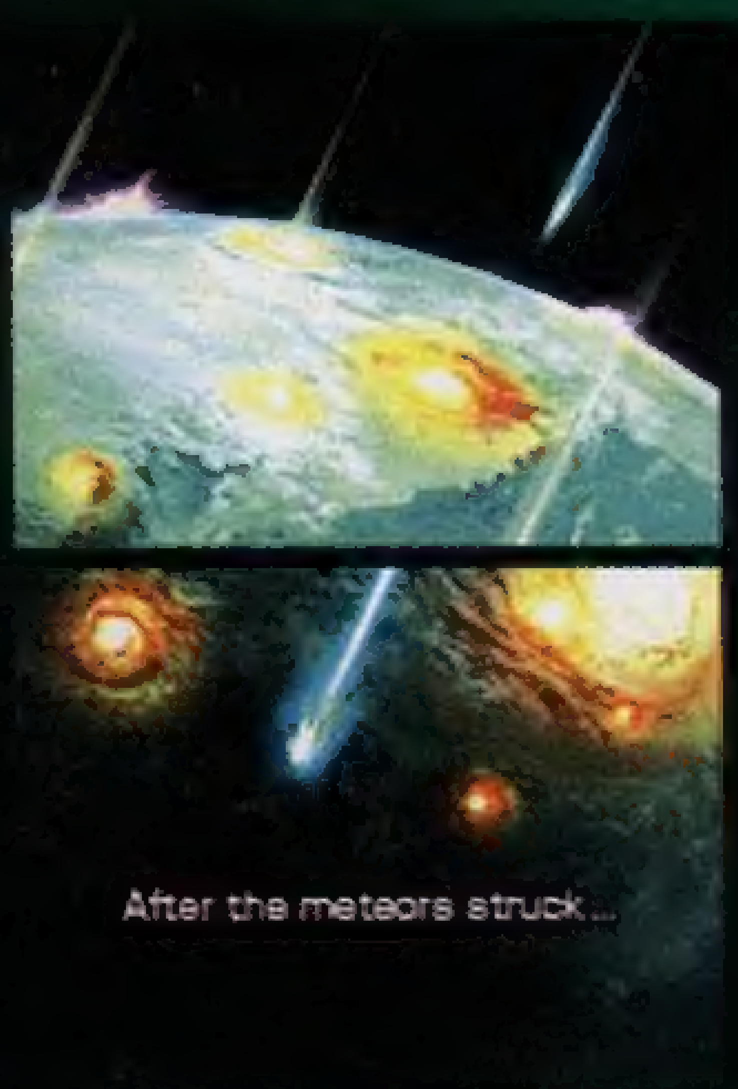
◆PSP当期游戏推荐

胜利十一人2008汉化版
王女联盟
[经典回顾]铁拳DR
[经典回顾]疯狂出租车



胜利十一人2008汉化版的存档和日版的存档不能通用，否则会出现乱码问题。如果使用汉化版，请将原来的存档删除。经典回顾的铁拳DR为日版非RIP版。

◆NDS当期游戏推荐





来自深渊
紧急出口DS
高级战争 毁灭之日(英文)
高级战争 毁灭之日(日文)
放课后少年
★经典汉化游戏
逆转裁判 复苏的逆转
逆转裁判4
最终幻想3DS
最终幻想水晶编年史

◆编辑附送

软件工具
PSP录像工具
图片壁纸
编辑精选图片壁纸







2007年PSP玩家大好评畅销专辑八个月后更新版本诞生!!!

完全修订

● PSP系统固件特性说明，从1.5版本到3.71版本破解历史要点详解。● 3.71 M33自定义固件刷写教程，老版PSP 1.5核心固件补丁安装方式，新版PSP潘多拉电池制作使用方式，双用刷机电池改造流程。● 最新3款视频转换软件使用方法，完全支持HAVC 720*480分辨率格式转换。● ATRAC3Plus格式音频最终转换教程。● 最强电子小说软件ereader 2.0初级测试版光盘收录和漫画工具使用方式。● 经典网络设置方式，通过无限网络下载新游戏内容方式，Xlink KAI上网联机游戏教程。3.71 M33直接播放UMD Video ISO视频方式，新版PSP使用USB线视频输出教程，大学英语4、6级智能学习软件使用流程，新版PSP无需USB连接的充电补丁说明等各种趣味软件……等等！





DVD-ROM

年度最实用软件彻底收录！经典游戏附送，精彩音乐满载，一碟在手，打机娱乐全部有！

全国火热上市中!!!

PSP迷的终极宝典

实打实的内容修订
新老主机全部对应

定价不变
超值依旧
19.8元



全面接受邮购

邮购请注明“PSP奥技修订” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
查询电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮购免收邮资

游戏 漫画 小说 模型 一网打尽！所有机器人在这里集结！

四度冲击

最强机战高达专门志

机战FAN Vol.4

15th SRW

卷首特辑
高达世界的思想与理念

新年大盘点
机战对高达

热门游戏彻底攻略
机战OGS外传
SD高达G世纪 魂

重磅出击
超级机器人历史/传说巨神伊甸王
超兽机神段空我/战斗机器人扎本古鲁

超值赠送
VCD
机战最热动画总收录！
经典原声唱片一并收入！

机战海报
随书两款附送

www.srwfan.com

超值定价
19.8

献给喜欢机器人的你！机器犯的第一选择

第一、二、三辑还有少量库存，全面接受邮购！
快加入我们的行列吧！



2月22日 全国上市

邮购请注明“口袋精华2”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180